

MATEMÁTICAS

Andrea ARTOLA LACOSTA

**“EL MERCADILLO DE CLASE”
PROPUESTA DE UN PROYECTO
BASADO EN LAS COMPETENCIAS**

TFG/GBL 2013



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea

**Grado en Maestro de Educación Primaria /
*Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua***

Grado en Maestro en Educación Primaria
Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Trabajo Fin de Grado
Gradu Bukaerako Lana

***“EL MERCADILLO DE CLASE” PROPUESTA DE
UN PROYECTO BASADO EN LAS
COMPETENCIAS***

Andrea ARTOLA LACOSTA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
GIZA ETA GIZARTE ZIENTZIEN FAKULTATEA

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA
NAFARROAKO UNIBERTSITATE PUBLIKOA

Estudiante / Ikaslea

Andrea ARTOLA LACOSTA

Título / Izenburua

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

Grado / Gradu

Grado en Maestro en Educación Primaria / Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Centro / Ikastegia

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales / Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea
Universidad Pública de Navarra / Nafarroako Unibertsitate Publikoa

Director-a / Zuzendaria

Álvaro SAENZ DE CABEZÓN

Departamento / Saila

Departamento de Matemáticas / Matematika Saila

Curso académico / Ikasturte akademikoa

2012/2013

Semestre / Seihilekoa

Primavera / Udaberrik

Preámbulo

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, establece en el Capítulo III, dedicado a las enseñanzas oficiales de Grado, que “estas enseñanzas concluirán con la elaboración y defensa de un Trabajo Fin de Grado [...] El Trabajo Fin de Grado tendrá entre 6 y 30 créditos, deberá realizarse en la fase final del plan de estudios y estar orientado a la evaluación de competencias asociadas al título”.

El Grado en Maestro en Educación Primaria por la Universidad Pública de Navarra tiene una extensión de 12 ECTS, según la memoria del título verificada por la ANECA. El título está regido por la *Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria*; con la aplicación, con carácter subsidiario, del reglamento de Trabajos Fin de Grado, aprobado por el Consejo de Gobierno de la Universidad el 12 de marzo de 2013.

Todos los planes de estudios de Maestro en Educación Primaria se estructuran, según la Orden ECI/3857/2007, en tres grandes módulos: uno, *de formación básica*, donde se desarrollan los contenidos socio-psico-pedagógicos; otro, *didáctico y disciplinar*, que recoge los contenidos de las disciplinas y su didáctica; y, por último, *Practicum*, donde se describen las competencias que tendrán que adquirir los estudiantes del Grado en las prácticas escolares. En este último módulo, se enmarca el Trabajo Fin de Grado, que debe reflejar la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas. Finalmente, dado que la Orden ECI/3857/2007 no concreta la distribución de los 240 ECTS necesarios para la obtención del Grado, las universidades tienen la facultad de determinar un número de créditos, estableciendo, en general, asignaturas de carácter optativo.

Así, en cumplimiento de la Orden ECI/3857/2007, es requisito necesario que en el Trabajo Fin de Grado el estudiante demuestre competencias relativas a los módulos de formación básica, didáctico-disciplinar y practicum, exigidas para todos los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

En este trabajo, el módulo *de formación básica* se concreta en este trabajo con la elección de una metodología basada en el enfoque constructivista, que percibe el aprendizaje como una actividad socialmente situada y aumentada en contextos funcionales, significativos y auténticos. Y en esta idea se basa este trabajo, que realiza una propuesta de un proyecto basado en competencias y ligado al constructivismo, ya que como se verá, el desarrollo de las competencias básicas tiene mucho que ver con este enfoque. Además cabe destacar que el proyecto propuesto está respaldado por la ley educativa vigente (LOE2/2006 de 3 de mayo).

El módulo *didáctico y disciplinar* ha permitido tener un amplio abanico de recursos y estrategias para poder poner en práctica el proyecto propuesto en este trabajo, y que se verá reflejado en el apartado de “Material y métodos”.

Asimismo, el módulo *practicum* se concreta en la propuesta del proyecto titulado “El mercadillo de clase” realizado en un centro durante las últimas prácticas de la carrera y que será el eje de este trabajo.

La puesta en marcha de este proyecto ha constituido un recurso formativo para el aprendizaje de la práctica profesional, de modo que ha desarrollado la interacción entre la teoría estudiada a lo largo de la carrera con la práctica profesional.

El contacto con la realidad escolar en este trabajo ha constituido una fuente de conocimiento experiencial que ha permitido un acercamiento a la realidad escolar.

“DÍGAME Y OLVIDO,
MUÉSTREME Y RECUERDO,
INVOLÚCREME Y COMPRENDO”

Proverbio chino.

Resumen

La irrupción de las competencias básicas en la actual legislación educativa ha supuesto un replanteamiento en la forma de trabajar en el aula. Para la elaboración de este trabajo se ha basado en la experiencia vivida en un aula de tercero de Primaria de un colegio público de Pamplona (Navarra) en el cual se ha hecho una propuesta de trabajo por proyectos para aprender por competencias, es decir, para adquirir de forma eficaz y a través de un aprendizaje significativo las competencias básicas reguladas en la legislación actual. Y de esta forma ha surgido “El mercadillo de clase”, un proyecto que ha tenido una respuesta positiva por parte del alumnado y del profesorado de dicho centro. Cabe destacar se trata de un proyecto integrado cuyo eje vertical es la competencia matemática, pese a que su objetivo sea desarrollar todas las competencias en la medida de lo posible.

Palabras clave: Educación Primaria; competencias básicas; trabajo por proyectos; aprendizaje significativo; competencia matemática.

Abstract

The appearance of the basic skills in the current educative legislation has supposed a reconsideration of the way of work in the classroom. The development of this work has been based on the experience lived in a third grade classroom from a public school of Pamplona (Navarra), in which a working proposal of projects to learn with skills, that is, to acquire the basic skills regulated in the current legislation in a proper way and through a meaningful learning was made. And in this way has emerged “The market of the classroom”, a project that received a positive answer from either the teachers and the students from the related school. It is very remarkable that this is an integrated

project which essential pillar is the mathematical skill; although its objective is develop all the skills as far as possible.

Keywords: primary education; basic skills; project work; meaningful learning; mathematical skill.

Índice

Introducción	1
1. Antecedentes, objetivos y cuestiones.	2
1.1. Importancia de trabajar las competencias básicas.	2
1.2. Antecedentes del proyecto « El mercadillo de clase »	3
1.3. Objetivos y cuestiones.	5
2. Marco teórico : fundamentación e implicaciones docentes.	6
2.1. LOE y las competencias básicas.	6
2.2. La enseñanza tradicional frente a la enseñanza activa	8
2.3. Principios pedagógicos que subyacen al aprendizaje basado en las competencias.	9
2.4. Cambios en el sistema y currículo educativo.	12
2.4.1. Un aprendizaje más funcional.	12
2.4.2. Un aprendizaje significativo.	12
2.4.3. Interdisciplinariedad y transversalidad.	13
2.4.4. Las competencias son responsabilidad de todos/as.	13
2.4.5. Implicación de las familias.	13
2.4.6. Evaluación basada en las competencias.	14
2.5. El aprendizaje basado en competencias y su metodología.	15
2.6. Método de trabajo por proyectos.	16
2.7. El área de matemáticas y la competencia matemática.	17
2.7.1. Trabajar la competencia matemática desde el enfoque constructivista.	18
3. Material y métodos.	19
3.1. Objetivos generales.	20
3.1.1. Objetivos generales del área de matemáticas.	20
3.1.2. Objetivos generales del área de lengua y literatura castellana.	20
3.1.3. Objetivos generales de conocimiento del medio natural, social y cultural.	20
3.1.4. Objetivos generales del área de educación artística.	20
3.2. Objetivos específicos.	21
3.3. Contenidos.	21
3.3.1. Contenidos del área de matemáticas.	21
3.3.2. Contenidos del área de lengua y literatura castellana.	22
3.3.3. Contenidos del área de educación artística.	23
3.4. Competencias básicas.	23
3.4.1. Competencia en comunicación lingüística.	23
3.4.2. Competencia matemática.	24
3.4.3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.	24
3.4.4. Tratamiento de la información y competencia digital.	25
3.4.5. Competencia social y ciudadana.	25
3.4.6. Competencia cultural y artística.	26
3.4.7. Competencia para aprender a aprender.	26
3.4.8. Autonomía e iniciativa personal.	26
3.5. Metodología.	26

3.6. Materiales.	28
3.7. Secuencia de actividades.	30
3.7.1. Sesión 1. ¿Qué sabemos? ¿Qué queremos aprender?	32
3.7.2. Sesión 2. Carta para nuestros padres.	33
3.7.3. Sesión 3. El dinero.	33
3.7.4. Sesión 4. Ponemos precio a nuestros productos.	35
3.7.5. Sesión 5. Una segunda vida para los productos.	36
3.7.6. Sesión 6. Hacemos una cartera.	37
3.7.7. Sesión 7. Compra-venta en el mercadillo.	37
3.7.8. Sesión 8. ¡Nos vamos de compras!	38
3.7.9. Sesión 9. ¡Vamos a los ordenadores!	38
3.7.10. Sesión 10. ¡Nos grabamos!	39
3.7.11. Sesión 11. ¿Qué estamos haciendo?	39
3.7.12. Sesión 12. Evaluamos nuestro trabajo.	40
3.8. Evaluación.	40
3.8.1. Criterios de evaluación.	42
3.8.2. Evaluación de las competencias básicas.	42
4. Resultados y su discusión.	43
4.1. Resultados del proyecto.	43
4.2. Análisis de las grabaciones/transcripciones de la Sesión 10.	46
4.3. Valoración del proyecto por parte del profesorado.	48
4.4. Valoración del proyecto por parte del alumnado.	49
Conclusiones y cuestiones abiertas.	
Referencias.	
Anexos.	
A. Anexo I	
A. Anexo II	
A. Anexo III	
A. Anexo IV	
A. Anexo V	

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) es un trabajo empírico que trata la aplicación de las competencias básicas en el currículum de Educación Primaria.

En el marco teórico de este trabajo se va a indagar sobre qué son las competencias básicas, cómo se trabajan en el aula, cuáles son las metodologías más afines para su desarrollo, cómo se evalúan, qué cambios han suscitado en el marco curricular, etc.

Después, en la parte empírica, se va a exponer una propuesta que se ha realizado en un aula de 3º de Educación Primaria en un centro escolar de Pamplona en el cual se trabajaba en el área de Matemáticas a través del libro del texto. Esta propuesta, basada en el aprendizaje por competencias, pretendía trabajar de una manera más significativa con los alumnos/as, contribuyendo a la adquisición de la competencia matemática en concreto, y el resto de competencias en general.

Se trata de un proyecto integrado titulado por los alumnos/as “El mercadillo de clase” en el cual los alumnos/as crearon un mercadillo con productos traídos por ellos/as. Para llevar a cabo este mercadillo, antes tuvieron que investigar sobre el sistema monetario utilizado en España (el euro), cómo son las relaciones sociales en un mercadillo, etc.

Al tratarse de un proyecto integrado no sólo trabajaron en el área de matemáticas, sino que también forman parte del mismo otras como el área de lengua y literatura, conocimiento del medio natural, social y cultural y la educación artística.

Después, se analizarán sus resultados, la contribución que ha tenido para desarrollo de las competencias básicas del alumnado, y la valoración por parte del profesorado y alumnado. Además, en este apartado se va a analizar las grabaciones de una sesión en concreto en la cual se realizó una de las actividades principales del proyecto.

Finalmente se realizarán unas conclusiones sobre el trabajo y teniendo en cuenta estas conclusiones, se elaborará una propuesta de mejora y complementación del proyecto realizado.

1. ANTECEDENTES, OBJETIVOS Y CUESTIONES.

1.1. Importancia de trabajar las competencias básicas.

En la actualidad, la sociedad está constante cambio, y la educación, como fenómeno social de primer orden, no puede desconocer dichos cambios, sino que por el contrario debe adecuarse a ellos para responder a las necesidades sociales propias en cada momento.

Por ello, debe ser aspiración de todo docente formarse para encontrar las mejores metodologías y estrategias que respondan a estos cambios en la educación, como intento por mejorar la enseñanza, paliando los posibles déficits que se pudieran encontrar en las metodologías tradicionales cuando se intenta aplicarlas a un sistema en continua evolución.

La finalidad última de la educación es formar a ciudadanos competentes de forma integral, ciudadanos activos y responsables, capaces de resolver los problemas de la vida diaria de la mejor manera posible y con alta probabilidad de éxito.

De esta idea surgen en educación las denominadas competencias básicas y la necesidad de establecer las mismas como objetivo a alcanzar en el proceso educativo.

La sociedad actual reclama un cambio en los planteamientos educativos que tenga en cuenta la preparación del alumnado para una inserción social participativa, activa y reflexiva. Este cambio se enfoca hacia el trabajo en la escuela del desarrollo de las competencias básicas. Es decir, las competencias básicas han sido introducidas en el currículo como respuesta a las demandas de la sociedad actual, que requiere una educación orientada al desarrollo de destrezas, habilidades, conocimientos,... que sean útiles para desenvolverse de manera autónoma en la vida cotidiana.

La integración de las competencias básicas en la actual ley educativa vigente, Ley Orgánica de Educación (LOE) de 2006, suscita interés y curiosidad en cuanto a la consecución de dichos objetivos como finalidad última del proceso de enseñanza/aprendizaje.

El actual marco legislativo otorga una importancia vital al desarrollo de las competencias básicas por parte del alumnado, al considerar que su adquisición es “El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

básica para desenvolverse satisfactoriamente en las diferentes facetas de la vida, es decir, para su desarrollo integral.

Su inclusión en el currículo permite enfocar los aprendizajes de los niños/as de una manera más global, más significativa, más real, de manera que concuerden con las características del periodo evolutivo en el que se encuentran.

Por tanto, los objetivos de cada área de aprendizaje, los contenidos, los criterios de evaluación, la organización del centro, la formación del profesorado, la implicación de las familias,... y todos los aspectos formales y no formales que afectan a la educación de los alumnos/as se orientarán a la adquisición de las mismas.

Todo esto supone un gran reto para todo el sistema educativo, y especialmente para el profesorado que se enfrenta a un nuevo proceso de formación y reflexión acerca de su labor en el aula.

1.2. Antecedentes del proyecto “El mercadillo de clase”

Una vez se han expuesto los antecedentes que originaron la inquietud realizar este trabajo basado en las competencias, se va a hablar sobre las razones que motivaron la elección de realizar el proyecto “El mercadillo de clase” en ese centro.

Para entender mejor el por qué se ha decidido elaborar este proyecto, en primer lugar es conveniente explicar el contexto del centro en el que se ha llevado a cabo. Se trata de un centro situado en un barrio de Pamplona caracterizado por la diversidad de culturas que conviven en él. De hecho, en la actualidad el 48% de los alumnos/as de dicho centro son extranjeros y un 12% son de etnia gitana.

Muchas de estas familias están pasando momentos económicos difíciles y por ello, desde el centro se están realizando diferentes actividades para ayudarles en la medida de lo posible: han creado un ropero en el cual todo el mundo puede llevar ropa, calzado, etc. que ya no utilicen, por las tardes se acercan al centro voluntarios para dar apoyo escolar a algunos niños/as, etc.

Respecto al aula en la que se ha llevado a cabo este proyecto, cabe destacar que esta clase de tercero de primaria refleja por completo la diversidad y las dificultades económicas que hay en este centro. La clase está formada por 14 alumnos/as de los

cuales 8 provienen de otros países (Cuba, Ecuador, Argelia, Mali, Rumanía,...) y 6 son nacidos en España (de los cuales 3 son de etnia gitana).

Es importante contextualizar el proyecto ya que, como se verá posteriormente, la puesta en marcha del mismo contribuirá a que los alumnos/as compartan entre ellos/as objetos, libros, juguetes,... y sean conscientes de que hay que hacer un uso responsable del dinero, lo importante que es compartir, etc.

Pero la principal causa por la que se ha llevado a cabo este proyecto ha sido porque hasta ese momento los resultados en el área de Matemáticas no habían sido tan buenos como se esperaban, por lo que quizás había que plantearse un cambio metodológico que diera respuesta a sus necesidades.

La maestra con la que se realizó este proyecto, había trabajado hasta ese momento el área de Matemática a través del libro de texto, acompañado de fichas y alguna actividad concreta. Sin embargo, en otras áreas, como por ejemplo Conocimiento del Medio, sí que había realizados varios proyectos con los niños/as.

Viendo los resultados tan positivos que habían tenido esos proyectos, se le propuso realizar un proyecto enfocado principalmente a desarrollar la competencia matemática, y así surgió la idea de “El mercadillo de clase”. Ahora bien, no se trata de un proyecto que se centre sólo en desarrollar la competencia matemática, sino que contribuirá al desarrollo de todas las competencias básicas en la medida de lo posible.

Como se va a ver a lo largo de este trabajo, no existe una única metodología para trabajar las competencias básicas. En este caso se ha decidido trabajar a través del trabajo por proyectos, puesto que este enfoque está muy ligado al desarrollo de las competencias básicas.

En primer lugar, y como detonante del proyecto, se trató con el alumnado el uso de las matemáticas en la vida cotidiana. Ante la pregunta - ¿Cuándo utilizamos las matemáticas en nuestro día a día? – A los alumnos/as les costaba dar respuestas, cuando en realidad, las matemáticas se utilizan en casi todas las acciones del día a día (ir de compras, mirar la hora, calcular cuánto va a costar hacer la tarea,...)

Fue entonces realmente cuando se descubrió la necesidad de trabajar las matemáticas a través de un proyecto relacionado con la vida cotidiana. Es importante que los “El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

alumnos y alumnas tengan una actitud positiva hacia las matemáticas, dándose cuenta de su utilidad, ya que las matemáticas están presentes en cualquier situación o realidad de la vida.

Por lo que la idea de crear un mercadillo en el aula era idónea, puesto que a través del mismo, los alumnos/as aprenderían de manera significativa a través de una experiencia real que tanto se repite en el día a día.

A la hora de diseñar el proyecto, y teniendo en cuenta que no se disponía de mucho tiempo para llevarlo a cabo, se decidió trabajar principalmente la competencia matemática, teniendo presente que este proyecto podía haber sido más completo, pues ofrece la posibilidad de enriquecerlo con temas como la salud alimenticia, la educación ambiental, educación para el desarrollo,...

No obstante, en la medida de lo posible, se trabajaron todas las competencias básicas, pues el diseño del mismo estuvo enfocado en todo momento a ello.

Cabe destacar que este proyecto tuvo una buena respuesta tanto por parte del alumnado, como por parte del profesorado del centro que se interesaron por el mismo, hasta el punto de que muchos de ellos/as tomaron nota para realizarlo con sus alumnos/as.

1.3. Objetivos y cuestiones

Basándose en las consideraciones expuestas hasta ahora, surgen las siguientes cuestiones que posteriormente se tratarán a lo largo del trabajo.

- ¿Qué cambios ha supuesto la introducción de las competencias básicas al currículo?
- ¿Qué métodos educativos permiten una adecuada adquisición de las competencias básicas? ¿Y en concreto en la competencia matemática?
- ¿Puede el sistema tradicional de enseñanza responder a estas nuevas demandas?
- ¿Cómo podemos valorar el grado de adquisición de las competencias básicas desde las distintas áreas del currículo?

- ¿Es una buena metodología el trabajo por proyectos para desarrollar las competencias básicas?
- ¿El proyecto “El mercadillo de clase” trabaja realmente desde el enfoque basado en las competencias?

De estas cuestiones surgen los objetivos que se plantean en este trabajo. Su objetivo principal es proponer a través de la puesta en práctica de un proyecto integrado titulado “El mercadillo de clase” una manera de trabajar desde un enfoque basado en las competencias básicas.

Ahora bien, antes de ello es conveniente revisar otros conceptos educativos que de forma sucesiva ayudarán a conocer la viabilidad de trabajar a través de proyectos integrados para trabajar las competencias básicas en Educación Primaria y a extraer conclusiones. Por ello, los objetivos específicos que se han planteado en este trabajo son:

- Determinar los fines de la educación en la actual legislación.
- Analizar el concepto de <<competencias básicas>> como parte del currículo educativo.
- Tratar el tema de la clásica discusión entre la enseñanza tradicional frente a la enseñanza activa.
- Reflexionar acerca de cómo debe ser la educación para responder al objetivo de las competencias básicas y en concreto la competencia matemática.
- Describir el método de trabajo por proyectos en Educación Primaria.
- Analizar la aplicación práctica del proyecto “El mercadillo de clase” para comprobar su viabilidad a la hora de trabajar desde el enfoque basado en las competencias básicas.

2. MARCO TEÓRICO: FUNDAMENTACIÓN E IMPLICACIONES DOCENTES.

2.1. LOE y las competencias básicas.

La Ley Orgánica de Educación (LOE) expone en su Preámbulo lo siguiente:

Fomentar el aprendizaje a lo largo de toda la vida implica, ante todo, proporcionar a los jóvenes una educación completa, que abarque los “El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

conocimientos y las competencias básicas que resultan necesarias en la sociedad actual, que les permita desarrollar los valores que sustentan la práctica de la ciudadanía democrática, la vida en común y la cohesión social, que estimule en ellos y ellas el deseo de seguir aprendiendo y la capacidad de aprender por sí mismos. (LOE: 2/2006, 3 de mayo)

Destaca, por tanto, la necesidad de promover una educación orientada a lograr que los alumnos/as se conviertan en personas capaces de integrarse en el mundo actual y, también que, una vez hayan adquirido estas competencias básicas en su etapa de educación obligatoria, sean capaces de continuar aprendiendo a lo largo de toda su vida.

Una de las novedades que ofrece el currículo de la Ley Orgánica de Educación es la incorporación en el Apéndice I de las competencias básicas y las sitúa como un elemento curricular básico. Dicha ley, en su artículo 6º, define el currículo como “el conjunto de objetivos, competencias básicas, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación.” (LOE: 2/2006, 3 de mayo) Estas son las siguientes:

1. Competencias en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
4. Tratamiento de la información y competencia digital.
5. Competencia social y ciudadana.
6. Competencia cultural y artística.
7. Competencia para aprender a aprender.
8. Autonomía e iniciativa personal.

La incorporación de competencias básicas al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. De ahí su carácter básico. Son aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. (Decreto Foral 24/2007, p. 18)

Como se puede apreciar, las competencias básicas ocupan un papel determinante en el currículo, apareciendo como un elemento orientador para la selección del resto de elementos curriculares como son los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación.

Por tanto, deben ser un elemento nuclear también en los proyectos educativos y curriculares, y en última instancia, de las programaciones didácticas en todas las áreas.

2.2. La enseñanza tradicional frente a la enseñanza activa.

Son muchos los autores como Dewey, Freinet y Montessori que defendieron la necesidad de un cambio en la concepción de la enseñanza a principios del siglo XX. Sin embargo, considerar que todo lo que implicaba la enseñanza tradicional no es aconsejable en el sistema educativo actual supone una visión demasiado simplista del problema de la educación.

Como afirman Zabala y Arnau (2010) la escuela tradicional está caracterizada por la importancia que da a la memorización, el libro de texto, la disciplina,... frente a las características de la escuela innovadora que se fundamenta en la comprensión de conocimientos, el razonamiento y la autonomía del alumno/a. Pero si bien son evidentes estas diferencias, no se puede reducir el problema a una simple contraposición de características.

Los mismos autores afirman que la reacción crítica hacia el modelo tradicional tiene su origen en dos principios: la comprensión previa de los conocimientos es un paso inexcusable a las actividades de memorización, y la comprensión sólo es posible cuando el alumno/a elabora el objeto de estudio mediante tareas que exigen gran actividad mental.

Además, hay que tener en cuenta que la reacción contra el modelo tradicional también se basa en la defensa de que el fin de la educación es formar al alumnado para que pueda ser capaz de resolver los problemas de la vida cotidiana.

Todas estas ideas conllevaron a la concepción de una nueva escuela innovadora y activa, es decir, caracterizada por utilizar métodos de enseñanza basados en la acción. Sin embargo, que dieran esa importancia tan grande a los procedimientos sobre los

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

conocimientos, generó en sentido negativo lo que Zabala y Arnau (2010) denominan el *falso activismo*.

Estos autores afirman, como una de las ideas clave de su obra, que no se puede considerar términos contrapuestos la capacidad o competencia y los conocimientos, puesto que las acciones conllevan siempre de todos estos elementos de forma interrelacionada.

Por tanto, sobre este debate entre la enseñanza tradicional y la enseñanza activa, se puede concluir que son importantes y complementarios todos los ámbitos del aprendizaje: conocimientos (saber), actitudes (saber ser) y procedimientos (saber hacer). Ninguno de estos ámbitos está por debajo del otro, sino que deben ser complementarios y deben tener una relación de interdependencia.

2.3. Principios pedagógicos que subyacen al aprendizaje basado en las competencias.

La enseñanza basada en el desarrollo de las competencias surge como resultado de la debilidad de una formación tradicional en la que la teoría ha predominado sobre la práctica.

La introducción del concepto de *competencias* de forma generalizada puede ser un medio notablemente eficaz para extender unos principios pedagógicos que aún hoy en día siguen siendo parte de una minoría; pero no sólo eso, de algún modo puede ser un <<recipiente>> apropiado para contener de forma rigurosa una enseñanza más acorde con una perspectiva de formación integral, en equidad y para toda la vida. (Zabala A. y Arnau L., 2010, p. 11)

Como se puede apreciar, la incorporación de las competencias básicas en el currículo tiene sin duda implicaciones importantes para las prácticas educativas, que han de afectar a las metodologías didácticas, a las estrategias de evaluación y la propia organización escolar.

En relación con lo dicho hasta ahora, y con el fin de establecer criterios para la enseñanza de las competencias, es necesario recurrir al conocimiento que se tiene sobre cómo se aprenden dichas competencias.

En un sentido general, el aprendizaje por competencias se desvincula de la repetición memorística y la reiteración de tareas y se basa en la adquisición de conocimientos, de actitudes y de procedimientos, como indican Álvarez, Pérez y Suárez (2008) en su informe hacia un enfoque de la educación en competencias; pero, ¿cómo es el aprendizaje por competencias?

Actualmente no existe un conocimiento suficientemente elaborado que permita dar respuesta a ello, puesto que “las competencias son constructos complejos, eminentemente de carácter procesual, con aplicaciones infinitas en función de los múltiples contextos y distintas realidades, y consecuentemente de difícil análisis desde su globalidad.” (Zabala A. y Arnau L., 2010, p. 105)

Lo que sí se tienen son suficientes datos acerca de las condiciones generales de cómo se produce el aprendizaje de los diferentes componentes (procedimentales, conceptuales y actitudinales) que configuran cualquier competencia.

“Las teorías constructivistas y socioconstructivistas han desarrollado las condiciones que deben darse para que los aprendizajes sean lo más significativos posibles.” (Zabala A. y Arnau L., 2010, p. 108), por lo que éstas ofrecen unos criterios generales sobre las condiciones que se deben dar en todo proceso de aprendizaje de competencias.

Pérez Gómez (2007) habla de las implicaciones pedagógicas o principios pedagógicos que subyacen al enfoque basado en las competencias. En primer lugar habla de que el principal objetivo de la educación no es transmitir informaciones y conocimientos, sino provocar el desarrollo de las competencias básicas, mediante aprendizajes significativos y relevantes. Por tanto, el objetivo de los procesos de enseñanza/aprendizaje no ha de ser que los alumnos aprendan las disciplinas, sino que reconstruyan sus modelos mentales, sus esquemas de pensamiento.

También afirma que provocar aprendizaje relevante requiere implicar activamente al estudiante en procesos de búsqueda, estudio, experimentación, reflexión, aplicación y comunicación del conocimiento. Es decir, la implicación activa del alumnado será una condición necesaria para el desarrollo de un aprendizaje relevante.

Otro principio pedagógico al que da vital importancia es que el desarrollo de las competencias fundamentales requiere focalizar en las situaciones reales y proponer “El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

actividades auténticas. Vincular el conocimiento a los problemas importantes de la vida cotidiana. Por tanto, un sistema educativo y un proceso de enseñanza/aprendizaje orientado al desarrollo de las competencias básicas no puede estar al margen de los intereses, preocupaciones y problemas de la vida cotidiana.

También da importancia a la organización espacial y temporal de los contextos escolares, afirmando que deben contemplar la flexibilidad y creatividad requerida por la naturaleza de las tareas auténticas y por las exigencias de vinculación con el entorno social. Los horarios y los espacios de la escuela actual suelen obstaculizar las posibilidades de crear entornos culturales ricos y flexibles donde tengan cabida proyectos basados en el desarrollo de las competencias y que integren diferentes áreas del currículo.

Otro principio pedagógico tiene que ver con aprender en situaciones de incertidumbre y en procesos permanentes de cambio, pues para este autor, ello es una condición imprescindible para el desarrollo de competencias básicas y para aprender a aprender. Por tanto, es de vital importancia que se creen en el aula entornos de aprendizaje caracterizados por el intercambio de vivencias entre el alumnado.

Pérez Gómez (2007), basándose en las teorías constructivistas y la psicología social, desde Vygotsky hasta Werstch y Gergen, afirma que la cooperación entre iguales es una estrategia didáctica de primer orden. La cooperación incluye el diálogo, el debate y la discrepancia, el respeto a las diferencias, saber escuchar, enriquecerse con las aportaciones ajenas y tener la generosidad suficiente para ofrecer lo mejor de sí mismo.

Además, cabe destacar que el desarrollo de las competencias requiere proporcionar un entorno seguro y cálido en el que el alumnado se sienta libre y confiado para probar, equivocarse, realimentar, y volver a probar.

En cuando a la evaluación ha de entenderse básicamente como evaluación formativa, para facilitar el desarrollo en cada individuo de sus competencias de comprensión y actuación. Por tanto, con la integración de las competencias básicas al currículo, cobra importancia la evaluación inicial y del proceso de enseñanza/aprendizaje, y no sólo la evaluación final.

Finalmente, afirma que la función del docente para el desarrollo de competencias debe concebirse como la tutorización del aprendizaje de los estudiantes lo que implica diseñar, planificar, organizar, estimular, acompañar, evaluar y reconducir sus procesos de aprendizaje.

2.4. Cambios en el sistema educativo y en el currículo educativo.

Todos estos principios pedagógicos, han hecho que sea necesaria una transformación del sistema escolar. Algunos de los aspectos más relevantes son los siguientes:

2.4.1. Un aprendizaje más funcional.

No existe una opinión unánime al respecto, pero la mayoría de los autores coincide en que el aprendizaje por competencias debe ser un aprendizaje funcional y significativo.

En el actual currículo, a pesar de que no hayan existido cambios profundos en los contenidos, lo que sí se plantea es un “aprendizaje de dichos contenidos desde su vertiente funcional” (Zabala A. y Arnau L., 2010, p. 27). Es decir, no es sólo importante que los niños/as aprendan esos contenidos, sino que también los sepan utilizar en contextos variados.

Otro aspecto a destacar es que “los contenidos académicos convencionales no son suficientes” (Zabala A. y Arnau L., 2010, p. 28). También es importante desarrollar en los niños/as competencias relacionadas con el saber hacer, la cooperación, el trabajo en equipo, la convivencia,... fundamentales en la formación integral de las personas.

2.4.2. Un aprendizaje significativo.

Otro concepto con gran importancia en el currículo es el de <<aprendizaje significativo>>. “Un aprendizaje será más significativo cuando no sólo implique una memorización comprensiva, sino cuando sea un aprendizaje que pueda ayudar a mejorar la interpretación o la intervención en todas aquellas situaciones que lo hagan necesario.” (Zabala A. y Arnau L., 2010, p. 106) Es decir, el desarrollo de las competencias está directamente relacionado con la significatividad y funcionalidad de los aprendizajes.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

2.4.3. Interdisciplinariedad y transversalidad.

El currículo dice que las competencias deben trabajarse trasversalmente:

Con las áreas y materias del currículo se pretende que los alumnos y las alumnas alcancen los objetivos educativos y, consecuentemente, también que adquieran las competencias básicas. Sin embargo, no existe una relación unívoca entre la enseñanza de determinadas áreas o materias y el desarrollo de ciertas competencias. Cada una de las áreas contribuye al desarrollo de diferentes competencias y, a su vez, cada una de las competencias básicas se alcanzará como consecuencia del trabajo en varias áreas o materias. (Decreto Foral 24/2007, p. 23)

La inclusión de las competencias básicas en el currículo hace necesario un enfoque transversal. No existe un área concreta donde se trabaje una competencia en concreto, sino que las competencias deberán ser desarrolladas en todas las áreas de forma continua.

2.4.4. Las competencias son responsabilidad de todos/as.

Lo esencial para la adquisición de las competencias es que todo el sistema educativo colabore y trabaje junto. Esto quiere decir que la enseñanza de las competencias no es responsabilidad exclusiva de un docente aislado sino que exige acuerdos, gestos, modos de organización y prácticas que involucren a todos los agentes del sistema educativo.

Por tanto, la función del docente no se limite a enseñar su materia sino que el conjunto del profesorado que imparte clase a un mismo grupo es responsable de que cada estudiante alcance las competencias básicas que son transversales y comunes a todas las áreas.

2.4.5. Implicación de las familias.

Álvarez, Pérez y Suárez (2008) extienden la corresponsabilidad del desarrollo de las competencias básicas a otras instancias entre las que se destaca, por su relevancia, a las familias, puesto que ellas tienen una incidencia potencial educativa fundamental para la adquisición de competencias básicas tales como la social y ciudadana o la

autonomía e iniciativa personal. Es decir, la formación integral de los niños/as deberá ser un trabajo compartido con las familias.

Cuando el papel de la enseñanza se centraba en los contenidos académicos, el papel de la escuela y el de las familias quedaba claramente delimitado. La escuela se centraba en desarrollar el conocimiento académico, y en ella se enseñaba todo aquello que no podía ser aprendido de forma natural en la familia, en las organizaciones de educación no formal o mediante los medios de comunicación, mientras que la familia debía desarrollar los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para la vida cotidiana.

Sin embargo, si el sistema educativo no asume una responsabilidad compartida con las familias, ¿quién garantiza que las familias serán capaces de educar a sus hijos/as en los valores sociales y de convivencia que la sociedad pretende? “El sistema escolar deberá adoptar las medidas pertinentes para garantizar que estos contenidos sean aprendidos, compensando en lo posible los déficits familiares” (Zabala A. y Arnau L., 2010, p. 80)

De la mano de esto, cabe destacar la importancia de implicar a las familias en el proceso de enseñanza/aprendizaje, para que tengan constancia del desarrollo de sus hijos/as, y puedan participar en la medida de lo posible.

2.4.6. Evaluación basada en las competencias

La orientación de la enseñanza hacia el desarrollo de competencias requiere que la evaluación se oriente a la valoración del desempeño, ya que uno de los cambios que ha provocado la inclusión de las competencias hace referencia a que la evaluación, como dicen Zabala y Arnau (2010), debe reconocer la capacidad que un alumno/a ha adquirido para dar respuesta a situaciones más o menos reales, problemas que tienen muchas probabilidades de llegar a encontrar en su día a día.

El punto de partida de cualquier actuación evaluadora de las competencias deberán ser, por tanto, situaciones más o menos reales que ejemplifiquen de algún modo aquellas que pueden encontrarse en la realidad. Por tanto, todas las acciones que estén dirigidas a recabar información sobre las dificultades y las capacidades en relación con una determinada competencia, deberán partir de “situaciones-problemas: “El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

acontecimientos, textos periodísticos o científicos, sucesos, conflictos, etc.” (Zabala A. y Arnau L., 2010, p. 200).

No obstante, el objetivo de la evaluación no es sólo conocer la capacidad del alumnado para actuar competente ante una situación, sino que será necesario conocer y valorar de dónde partía (conocimientos previos) y cuáles han sido sus dificultades.

Por tanto, se deben realizar actividades de evaluación que consistirán en la realización de tareas que permitan conocer el grado de dominio de sus distintos componentes, y a través de ellos, de la propia competencia. Además, cabe destacar que estas tareas deberán ser relevantes para los niños/as, y en todo momento deberán saber con qué criterios de evaluación se les está evaluando.

Lo que se pretende es una evaluación más auténtica. Una evaluación es auténtica cuando las condiciones de evaluación guardan un alto grado de fidelidad con las condiciones extraescolares en que se produce la competencia evaluada.

2.5. El aprendizaje basado en competencias y su metodología.

Lo que ha quedado claro es que la incorporación de las competencias básicas al currículo tiene sin duda implicaciones importantes para las prácticas educativas, las metodologías didácticas, las estrategias de evaluación, etc.

Pero, como ya se ha dicho anteriormente, en la actualidad no existe un conocimiento suficientemente elaborado que permita dar respuesta a cuál es la mejor manera de trabajar por competencias. Lo que sí se puede afirmar es que no existe una única metodología para enseñar y aprender por competencias.

El método tradicional, según las actuales corrientes pedagógicas, es insuficiente si el objetivo es que el alumnado adquiera las competencias básicas, ya que no hay en el currículo un área cuyo contenido específico sean las mencionadas competencias. Por ello, en la actualidad se están buscando métodos alternativos como por ejemplo la investigación del medio, los proyectos de trabajo, el análisis de casos, la resolución de problemas, etc.

Ahora bien, “a pesar de que cada uno de ellos es apropiado para la enseñanza de competencias, a su vez, ninguno representa la única respuesta válida.” (Zabala A. y

Arnau L., 2010, p. 116) Por tanto, lo más apropiado sería entender que todos esos métodos tienen sus ventajas e inconvenientes. Lo importante es que respondan a todos esos principios que se han expuesto en los apartados anteriores.

Zabala y Arnau (2010) están en desacuerdo con la idea de modelos cerrados y entienden que la característica que todas esas nuevas metodologías deberían cumplir es el enfoque globalizador. Es decir, no hay que ajustarse a una metodología específica ya que por su propia definición las competencias básicas nos obligan a activar distintos aspectos o dimensiones del ser humano que no responden a una única realidad. Lo importante no es la variedad de estrategias, sino la adecuación de las mismas teniendo en cuenta el contexto, las necesidades e inquietudes del alumnado.

2.6. Método de trabajo por proyectos.

Tras exponer el planteamiento educativo en el que se basa este trabajo, a continuación se va a exponer en qué consiste el trabajo por proyectos, y por qué es un buen método para trabajar las competencias básicas.

Trabajar por proyectos, supone plantearse la práctica educativa y reflexionar sobre cómo se aprende y cómo debemos enseñar para ser coherentes con los intereses de los alumnos/as.

Según Domínguez, G. (2011), el método de proyectos podría definirse como un procedimiento de aprendizajes que permite alcanzar unos objetivos a través de la puesta en práctica de una serie de acciones, interacción y recursos con motivo de resolver una situación o problema. Las diversas actividades que encontramos en un proyecto, están relacionadas entre sí y parten de las necesidades e inquietudes de los niños/as.

A continuación se van a presentar, de manera resumida, las principales características del trabajo por proyectos, que lo diferencian de las programaciones convencionales.

- Los temas parten de las propuestas e intereses de los niños/as.
- Los objetivos del proyecto son reales.
- Los proyectos parten de un enfoque globalizador para provocar un aprendizaje significativo.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

- Se tiene en cuenta lo que los alumnos/as saben, y lo que quieren saber.
- La programación de los proyectos es abierta y flexible e irá adaptándose a las necesidades de los niños/as.
- Los errores se valoran positivamente como pasos necesarios en el proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Priman los procesos sobre los resultados, por lo que la evaluación es procesual: al inicio, durante el proceso, y al terminar el proyecto.
- Son los alumnos/as quienes por ellos mismos/as debe investigar y buscar la información que necesitan o les interesa.
- El maestro/a es el guía del proceso.
- Los proyectos están caracterizados por potenciar el trabajo en equipo, la cooperación, etc.
- Las familias y el resto del sistema educativo debe estar involucrado en el proyecto.

Este modo de trabajar responde a la necesidad de desarrollar las competencias básicas de los niños/as y tiene en cuenta los principios metodológicos apropiados para esta etapa educativa: aprendizaje funcional y significativo, aprendizaje participativo, la investigación sobre la práctica, la globalidad, la evaluación procesual, etc.

A través de esta forma de trabajo, los niños/as aprenden desde su propio interés y curiosidad, relacionan lo que ya saben con lo nuevo, el aprendizaje tiene un fin real y contextualizado, los alumnos/as comparten, debaten, interactúan con sus compañeros/as, definen, planifican, organizan, hacen, revisan, transforman,...

2.7. El área de Matemáticas y la Competencia matemática

Al hilo del desarrollo de las competencias básicas surgió en todas las áreas y en concreto en el área de Matemáticas, la necesidad de cambiar la manera de trabajar. Es decir, el trabajo de las competencias y el aprendizaje basado en ellas, supone un cambio en las metodologías actuales.

El primer paso es entender y conocer qué es la competencia matemática, así como los principios que fundamentan y justifican el desarrollo de los procesos didácticos que se llevan a cabo para conseguirlas.

El Ministerio de Educación proporciona la siguiente descripción normativa sobre la competencia matemática:

Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral. (Decreto Foral 24/2007, p. 26)

Es decir, la competencia matemática cobra realidad y sentido en la medida en que los elementos y razonamientos matemáticos son utilizados para enfrentarse a aquellas situaciones cotidianas que los precisan.

Por tanto, la identificación de tales situaciones, la realización de actividades relacionadas con la realidad, la aplicación de estrategias de resolución de problemas, y la selección de las técnicas adecuadas para calcular, representar e interpretar la realidad a partir de la información disponible deben estar presentes en la metodología utilizada.

2.7.1. Trabajar la competencia matemática desde el enfoque constructivista

Abdala L. y Palliotto M. (2011) definen el enfoque constructivista en matemática como el proceso mediante el cual el docente organiza, prepara y promueve actitudes de aprendizaje por medio de situaciones problemáticas relacionadas con el contexto social del niño/a. Es por ello que se puede afirmar que el enfoque constructivista cumple con el objetivo del enfoque basado en las competencias, y en concreto de la competencia matemática.

Desde el punto de vista del constructivismo el proceso de enseñanza/aprendizaje de la competencia matemática, ha de ser activo, dirigido a estimular el desarrollo de estructuras cognitivas generadoras de condiciones que permitan el acercamiento al concepto matemático formal por el propio alumnado. Por ello, proceso de enseñanza/aprendizaje debe estar apoyado en la acción (resolver problemas), la

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

adquisición, organización, e integración de los conocimientos están apoyados en los procesos de asimilación y acomodación (teoría de equilibración de Piaget).

Por otro lado hay que tener en cuenta que para construir los nuevos conocimientos, hay que tener en cuenta los conocimientos previos del alumnado. En este enfoque, el alumnado no se limita a tomar apuntes referentes a la información que le da el docente, sino que actúa sobre ella para lograr la asimilación e interiorización del nuevo conocimiento.

Para trabajar las matemáticas desde el punto de vista del constructivismo hay que entender el aprendizaje de esta materia como un proceso de construcción individual, de la misma manera que hay que respetar los distintos ritmos y formas de construir los contenidos matemáticos y las diferentes maneras de aprender de los alumnos/as.

El docente debe promover situaciones y actividades que tomen en cuenta los mensajes previamente comprendidos y que encierren el conocimiento matemático que se quiere enseñar. El papel que necesariamente debe desempeñar el docente en el aula es de mediador, dejando que sean los alumnos/as los que construyan su conocimiento matemático y lo conviertan en un conocimiento útil y funcional pleno de sentido y significado que les sirva para resolver distintos tipos de problemas en diferentes contextos educativos.

3. MATERIAL Y MÉTODOS.

En este apartado se van a exponer las estrategias y los medios que se han seguido para recopilar la evidencia empírica de este trabajo. En primer lugar se van a exponer los objetivos generales recogidos del currículo que se van a desarrollar en el proyecto, los objetivos específicos, los contenidos que se van a trabajar, las competencias que pretendemos desarrollar en el mismo, cuál ha sido la metodología llevada a cabo (que se respaldará en lo dicho en el marco teórico), qué materiales se han utilizado para su puesta en marcha, y finalmente cómo ha sido la evaluación del proyecto.

3.1. Objetivos generales.

En este apartado se han seleccionado aquellos objetivos generales de las diferentes áreas que se trabajan este proyecto. Estos objetivos han sido recogidos del Decreto Foral 24/2007 del 19 de marzo.

3.1.1. Objetivos generales del área de matemáticas.

1. Desarrollar las capacidades de comprensión y expresión oral y escrita. Potenciar la comprensión lectora empleando textos matemáticos. Utilizar adecuadamente y con precisión el vocabulario específico del área de Matemáticas.
3. Reconocer situaciones de su medio habitual para cuya comprensión o tratamiento se requieran operaciones elementales de cálculo, formularlas mediante formas sencillas de expresión matemática o resolverlas utilizando los algoritmos correspondientes, valorar el sentido de los resultados y explicar oralmente y por escrito los procesos seguidos.
10. Utilizar técnicas elementales de recogida de datos para obtener información sobre fenómenos y situaciones de su entorno; representarla de forma gráfica y numérica y formarse un juicio sobre la misma.

3.1.2. Objetivos generales del área de lengua y literatura castellana.

1. Comprender y expresarse oralmente y por escrito de forma adecuada en los diferentes contextos de la actividad social y cultural.

3.1.3. Objetivos generales del área de conocimiento del medio natural, social y cultural.

5. Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario, respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.

3.1.4. Objetivos generales del área de educación artística.

9. Desarrollar una relación de autoconfianza con la producción artística personal, respetando las creaciones propias y las de los otros y sabiendo recibir y expresar críticas y opiniones.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

3.2. Objetivos específicos.

1. Conocer las monedas y billetes de nuestro sistema monetario, para poder enfrentarse a situaciones reales donde sea necesario su uso.
2. Comprender que el dinero se utiliza en la actividad de cambio y que para adquirir un producto se tiene que tener una cantidad igual o superior al precio de dicho producto.
3. Ser capaz de reconocer situaciones de su vida cotidiana donde se utilice el dinero y poder resolverlas.
4. Establecer relaciones comparativas y de equivalencia entre diferentes productos para ponerles un precio equitativo.
5. Saber hacer un uso responsable del dinero (real y simulado) para iniciarse en la devolución de sencillos cambios.
6. Conocer las expresiones de saludo y cortesía propias entre un cajero y un cliente.
7. Participar de manera activa y con una actitud positiva en el mercadillo y respetar las normas establecidas sobre el cuidado y uso de los productos expuestos.
8. Tener presente que los materiales pueden ser reutilizados o tener una segunda vida.

3.3. Contenidos.

Estos contenidos han sido recogidos del Decreto Foral 24/2007 del 19 de marzo.

3.3.1. Contenidos del área de matemáticas.

Bloque 1. Números y operaciones.

- Operaciones
 - Interés para la utilización de los números y el cálculo numérico para resolver problemas en situaciones reales, explicando oralmente y por escrito los procesos de resolución y los resultados obtenidos.
- Estrategias de cálculo
 - Utilización de estrategias personales de cálculo mental.
 - Confianza en las propias posibilidades y constancia para utilizar los números, sus relaciones y operaciones para obtener y expresar informaciones, manifestando

iniciativa personal en los procesos de resolución de problemas de la vida cotidiana.

- Interés por la presentación limpia, ordenada y clara de los cálculos y de sus resultados.

Bloque 4. Tratamiento de la información, azar y probabilidad.

- Tablas de datos. Iniciación al uso de estrategias eficaces de recuento de datos.

3.3.2. Contenidos del área de lengua y literatura castellana.

Bloque 1. Escuchar y comprender, hablar y conversar.

- Escuchar y comprender
 - Comprensión de textos orales para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano de carácter informal (conversaciones entre iguales y en el equipo de trabajo) y de un mayor grado de formalización (las exposiciones de clase).
 - Valoración de los medios de comunicación social como instrumento para obtener informaciones generales sobre hechos y acontecimientos que resulten significativos.
- Hablar y conversar
 - Participación y cooperación en situaciones comunicativas del aula (avisos, instrucciones, conversaciones o narraciones de hechos vitales y sentimientos) de forma clara usando el léxico, formas lingüísticas, entonación y pronunciación adecuadas.
 - Producción de textos orales para aprender, con finalidad didáctica o de uso cotidiano (breves exposiciones ante la clase, conversaciones sobre contenidos de aprendizaje y explicaciones sobre la organización del trabajo).
 - Valoración y respeto de las normas que rigen la interacción oral (turnos de palabra, moderación en el volumen de voz y utilización del ritmo adecuado).
 - Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

- Textos
 - Dramatizaciones y rol-playing.
 - Conversación espontánea.
- Producción de textos escritos
 - Iniciación al uso de programas de procesamiento de texto.

3.3.3. Contenidos del área de educación artística.

Bloque 2. Creación y expresión plástica.

- Interés por ajustar el proceso de creación, individual o en grupo, a las intenciones previstas, seleccionando apropiadamente los materiales según sus posibilidades plásticas, usando responsablemente instrumentos, materiales y espacios, asumiendo las tareas y respetando las normas que, en su caso, el grupo establezca.

3.4. Competencias básicas.

Teniendo en cuenta lo que en el marco teórico se ha tratado, a continuación se va a exponer lo que se pretende desarrollar en este proyecto en relación con las diferentes competencias básicas.

3.4.1. Competencias en comunicación lingüística.

Esta competencia se trabaja a lo largo de todo el proyecto, tanto la comprensión y expresión oral, como la escrita.

En este proyecto se fomenta la participación activa en las diferentes situaciones comunicativas del aula, tanto de forma oral como escrita.

El lenguaje oral se emplea en las conversaciones y debates de aula, tanto entre compañeros/as en pequeño y gran grupo, como entre los alumnos/as y el docente.

A lo largo de todo el proyecto los alumnos/as deben reconocer las normas básicas del diálogo (escucha, respeto del turno de palabra,...) necesarias para utilizar un lenguaje oral de forma adecuada en cada situación.

La expresión y comprensión oral cobra relevante importancia en la actividad principal de este proyecto (la compra-venta del mercadillo) en la cual los alumnos/as deben

trabajar las expresiones de saludo y cortesía entre compradores y vendedores y deben hacer un uso correcto de los conceptos matemáticos.

La comprensión del lenguaje escrito se practica principalmente en la búsqueda de información, y la expresión, en la elaboración de textos a partir de dicha información. Además, cabe destacar que se dedica una sesión concreta a trabajar la expresión escrita a través de la creación de una carta para los padres.

3.4.2. Competencia matemática.

El proyecto contribuye al desarrollo de esta competencia puesto que planea la resolución de un problema de la realidad: deben aprender a hacer las cuentas con monedas para poder comprar en el mercadillo de clase. Además se integra el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento ya que es un proceso de aprendizaje globalizado.

Para la resolución de los problemas que se plantean en el proyecto se utilizan los algoritmos de la suma, resta y multiplicación, y se trabajan otros aspectos matemáticos como el uso de monedas, la estimación,... incorporando las aportaciones de los demás a los propios aprendizajes y aceptando soluciones distintas a las propias.

En este proyecto los alumnos/as deben mostrar estrategias personales de resolución de problemas verbalizando los procesos seguidos y comprobando que las soluciones coincidan con las del resto de compañeros.

Por otra parte, se fomenta la comprensión, la expresión y el razonamiento matemático, ya que en primer lugar deben interpretar la información que buscan en Internet acerca del euro, después deben ponerla en común con los compañeros, y posteriormente la aplican en contextos reales (el mercadillo, frutería,...).

3.4.3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Con la puesta en marcha del mercadillo, los alumnos/as aprenden a desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en cualquier situación en la cual tengan que utilizar monedas en la vida real.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

3.4.4. *Tratamiento de la información y competencia digital.*

Entre los objetivos planteados en este proyecto, se encuentra la utilización de las nuevas tecnologías (ordenador) para obtener, seleccionar y procesar la información y por tanto, creemos que contribuye al desarrollo de la competencia en cultura tecnológica ya que se sigue una metodología acorde con el contexto actual.

3.4.5. *Competencia social y ciudadana.*

La metodología empleada favorece la adquisición de la *competencia social y ciudadana*, dado que se desarrollan dinámicas de trabajo grupal de tipo colaborativo que facilitan el encuentro entre iguales y la cooperación del alumnado de cara a la consecución de un mismo fin. Surgen así lazos sociales entre ellos y se refuerza esta competencia.

En este proyecto se favorece el aprendizaje cooperativo donde los alumnos/as trabajan en grupos pequeños para completar actividades tales como resolución de problemas, búsqueda de información, elaboración de textos,... El grupo comparte sus puntos fuertes y superan las dificultades individuales como un equipo.

Es importante que los alumnos/as aprendan a trabajar en equipo, porque eso les permite estar preparados para vivir en sociedad. Cada uno debe tener claro la importancia que tiene dentro del equipo y la labor que debe cumplir según su grado de responsabilidad.

Al trabajar en equipo, los alumnos/as aprenden a respetar los aportes de cada uno/a de los integrantes del grupo, sean estos aportes, grandes o pequeños, ya que todo será para el avance del trabajo que deberán desarrollar. Por eso, en este proyecto se practica la empatía, reconociendo la importancia de cada uno/a de los integrantes y demostrando tolerancia ante las dificultades o carencias de algunos de ellos/as.

A lo largo de todo el proyecto se trabaja en grupo, tanto en parejas, como en pequeño y gran grupo. Además deben “construir algo juntos”, lo que puede originar conflictos, diversidad de opiniones, que deberán resolver por sí mismos/as.

3.4.6. Competencia cultural y artística.

Esta competencia apenas se trabaja en este proyecto, no obstante con la creación de una cartera con un cartón de leche, lo que se pretende es que los alumnos/as aprendan a realizar producciones con materiales reciclados y desarrollen su creatividad a la hora de decorarla.

3.4.7. Competencia para aprender a aprender.

En este proyecto también se desarrolla esta competencia en tanto en cuanto los alumnos/as son los responsables de buscar información, comprenderla, ordenarla, comunicar sus conclusiones... Además ellos mismos/as se van autoevaluando a lo largo del proceso, gracias a que deben de poner en práctica lo que van aprendiendo ya que las actividades están enlazadas unas con otras para favorecer esto.

3.4.8. Autonomía e iniciativa personal.

También este proyecto promueve la *competencia para la autonomía y la iniciativa personal* al favorecer la toma de posición individual y su defensa en diálogo. Dado que se les exige la realización de valoraciones y reflexiones individuales, deben ir elaborando su visión personal y, por tanto, modelando su autonomía.

El aprendizaje debe impulsar la autonomía, por ello, en este proyecto se le da mucha importancia al desarrollo del pensamiento, se intenta que los propios alumnos/as sean los que creen las preguntas y a su vez respondan a las realizadas por el profesor/a.

3.5. Metodología.

En este apartado se va a hablar sobre la metodología que se ha llevado a cabo en el proyecto que se propuso en el centro como alternativa a lo que se estaba realizando y que no estaba dando unos resultados del todo positivos.

En primer lugar, cabe destacar que uno de los principales fines de este proyecto es el desarrollo de las competencias básicas, y es por ello que en este proyecto se defiende un aprendizaje significativo que parta de los conocimientos previos de los alumnos/as, haciéndoles partícipes en todo momento del transcurso de la clase.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

Como se ha dicho en el apartado <<2.3.2. Un aprendizaje significativo>>, el desarrollo de las competencias está directamente relacionado con la significatividad y funcionalidad de los aprendizajes.

Se ha trabajado desde una concepción constructivista del aprendizaje caracterizada por ser abierta, flexible y activa, donde el alumno/a es el protagonista de proceso de enseñanza/aprendizaje, mientras que el maestro/a es el guía que les conduce por dichos conocimientos, proporcionándoles, en caso de necesidad, el material y las herramientas suficientes para completar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El maestro/a interviene forma esporádica y puntual ofreciendo sugerencias al alumnado, pero sin facilitar las soluciones, esperando a sus reacciones y observando las estrategias de resolución que utiliza.

Al tratarse de un proyecto abierto y flexible, esto ha permitido que a lo largo del proceso se pueda tener en cuenta las peculiaridades del grupo y de cada alumno/a en concreto.

La exigencia de ajustar el modo de intervención educativa a las diferentes necesidades ha comportado, por un lado, un trato personal con el alumnado, y por otro, una organización compleja del trabajo en el aula, a menudo con la coexistencia de procesos metodológicos diferenciados dentro de ella.

En cuanto a la disposición del aula, ésta ha favorecido la participación, colaboración,... tanto del profesorado como del alumnado equitativamente, dando lugar a una comunicación bidireccional (del profesor/a al alumno/a y viceversa).

La puesta en marcha del mercadillo en el aula ha pretendido también impulsar las relaciones entre iguales, proporcionando pautas que permitieran la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la ayuda mutua, la toma de decisiones en gran grupo, etc.

Este proyecto se ha caracterizado también por llevar al aula una situación real al aula, con un objetivo real: que los alumnos/as intercambien materiales, juguetes,... a la vez que aprenden a sumar, multiplicar, hacer cálculos mentales, etc.

Lo que se ha pretendido es asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real del alumnado, partiendo, siempre que sea posible, de sus

experiencias, ya que como se ha dicho en el marco teórico, es imprescindible para desarrollar las competencias básicas realizar actividades que se aproximen a la realidad, a la vida cotidiana.

Finalmente, destacar también que en este proyecto se defiende el uso de refuerzos positivos que promuevan una actitud positiva ante las actividades y situaciones planteadas y fomentar un buen clima de trabajo y compañerismo en el aula.

También se defiende la construcción de un aprendizaje significativo diseñando actividades que favorezcan la relación entre lo que sabe y los nuevos contenidos.

Se considera conveniente, por ello, exponer a continuación algunos contenidos que habían trabajado con anterioridad con la maestra y que tendrán relevancia a la hora de realizar este proyecto, y algunos contenidos que iban a trabajar posteriormente.

- En *matemáticas*, habían comenzado a trabajar la multiplicación y se estaban aprendiendo las tablas de multiplicar. Todavía no sabían dividir.
- En *lengua*, estaban trabajando el texto informativo. Habían aprendido a escribir cartas, y actualmente estaban creando un folleto turístico, por lo que ya conocían cómo hacer un texto informativo.
- En *conocimiento del medio* iban a trabajar los ecosistemas y de la mano de ello, iban a investigar sobre la contaminación, la sostenibilidad, etc.

3.6. Materiales.

En cuanto a los materiales que se han utilizado para llevar a cabo dicho proyecto, cabe destacar el uso de materiales manipulativos. La utilización de materiales manipulativos en la enseñanza se revela como una cuestión de primera necesidad si se cree que el conocimiento es fruto de una construcción. En el caso de este proyecto, se ha optado por trabajar las matemáticas de una manera lo más real posible donde los alumnos/as manipulan objetos reales que favorecen la comprensión y solución de problemas.

También cabe destacar el uso de los “Sobres-Vivientes” (Figura 1. p.29). Se trata de unos sobres que habían realizado al comienzo del curso, en los cuales los alumnos/as podían escribirse notas de ánimo, algunas veces recibían regalos por parte la profesora o de los compañeros/as, etc. En este proyecto, los hemos utilizado a la hora de “El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

entregar las monedas simuladas como recompensa por el buen comportamiento del alumnado, como veremos posteriormente.



Figura 1. Los “Sobres-Vivientes” de los alumnos/as.

En total, los materiales que se han utilizado para llevar a cabo este proyecto son:

- La pizarra donde en muchas ocasiones los alumnos/as han realizado las cuentas mentales que no les salían).
- Cartulinas (para realizar un mural y para realizar las etiquetas del precio de los productos).
- Hojas de cálculo.
- Cartones de leche reciclados, papel de regalo, tijeras y pegamento para crear una cartera.
- Un cartón de huevos que sirve de caja registradora.
- Una estantería donde se exponen los productos del mercadillo.
- Productos que han traído los niños/as para vender en el mercadillo, alimentos que han comprado y materiales escolares para la venta en el mercadillo.
- Monedas y billetes simulados.
- Ordenador con acceso a Internet e impresora
- Cámara de vídeo.
- Hoja de evaluación.
- “Sobres-Vivientes”.

3.7. Secuencia de actividades.

A continuación se va a explicar cómo se ha llevado a cabo el proyecto en el centro. Para ello, se desarrollará sesión por sesión qué es lo que se ha hecho en cada una de ellas, para poder así respaldar la metodología a la que se ha hecho referencia en este apartado.

Para llevar a cabo este proyecto se ha dispuesto de 12 sesiones y momentos libres como pueden ser los últimos 15 minutos antes del recreo, cuando han terminado una actividad, etc., momentos en los que los niños/as han aprovechado para comprar algún producto del mercadillo.

Este proyecto parte de un enfoque globalizador en el cual se van a enlazar los aprendizajes de diferentes áreas que contribuirán al desarrollo de los objetivos planteados y al desarrollo de las competencias básicas. En concreto, las áreas en la cuales se va a trabajar son: área de lengua y literatura castellana, área de matemáticas, área de conocimiento del medio natural, social y cultural y educación artística.

En este proyecto los alumnos/as han creado un mercadillo en el aula a través del cual han trabajado diferentes aspectos matemáticos como: sumar mentalmente, hacer una hoja de cuentas, las monedas, cómo funciona un mercadillo, etc. Pero no sólo eso, a través del mismo, los alumnos/as han trabajado otros aspectos como la expresión y comprensión oral, la dramatización, el segundo uso que pueden tener los objetos, etc.

Además, cabe destacar que para su puesta en marcha, se ha pedido la colaboración de las familias para que dieran permiso a los niños/as para traer objetos de sus casas para venderlos.

En el cronograma de la siguiente página (*Tabla 1.*), se puede apreciar las diferentes sesiones realizadas en el proyecto, el título de la actividad que se realizó en cada una de ellas, el objetivo que perseguía, y los materiales que han sido necesarios para su puesta en marcha.

Posteriormente, se irá desarrollando cada una de esas sesiones.

Tabla 1. Cronograma del proyecto.

SESIONES	ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES
<i>Sesión 1</i>	¿Qué sabemos? ¿Qué queremos saber?	<ul style="list-style-type: none"> ○ Partir de los conocimientos previos del alumnado. ○ Explicar el proyecto. ○ Reflexionar sobre lo que queremos aprender. 	- Cartulina
<i>Sesión 2</i>	Carta para nuestros padres.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Repaso de la producción de cartas. ○ Dar a conocer nuestro proyecto a las familias. 	- Ordenador con acceso a Internet - Impresora
<i>Sesión 3</i>	El dinero.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Introducir el concepto de precio. ○ Buscar información sobre nuestro sistema monetario. 	- Ordenador - Impresora
<i>Sesión 4</i>	Ponemos precio a nuestros productos.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Repasar lo aprendido hasta ahora. ○ Poner precio a los productos. ○ Comparar productos para ponerles un precio equitativo. 	- Productos traídos por el alumnado - Cartulina reciclada
<i>Sesión 5</i>	Una segunda vida para los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tener presente que los materiales pueden ser reutilizados o tener una segunda vida. 	
<i>Sesión 6</i>	Hacemos una cartera.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Elaborar una cartera con material reciclado. ○ Descubrir un ejemplo de cómo podemos reciclar. 	- Cartón de leche - Papel de regalo - Pegamento - Tijeras
<i>Sesión 7</i>	Compra-venta en el mercadillo.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Participar de manera activa en el mercadillo respetando las normas establecidas. ○ Comprender que el dinero se utiliza en la actividad de cambio y que para adquirir un producto se tiene que tener una cantidad igual o superior al precio de dicho producto. ○ Hacer cálculos con monedas. 	- Cartón de huevos - Monedas simuladas - Productos traídos por el alumnado
<i>Sesión 8</i>	¡Nos vamos de compras!	<ul style="list-style-type: none"> ○ Comprar alimentos para el mercadillo. ○ Hacer cálculos con monedas en una situación real. 	- Dinero - Hoja de cuentas
<i>Sesión 9</i>	¡Vamos a los ordenadores!	<ul style="list-style-type: none"> ○ Trabajar a través de recursos TIC problemas de dinero. 	- Ordenador con acceso a Internet
<i>Sesión 10</i>	¡Nos grabamos!	<ul style="list-style-type: none"> ○ Repasar lo trabajado hasta entonces. ○ Trabajar las expresiones de saludo y cortesía propias entre un cajero y un cliente. 	- Cámara de vídeo - Productos del mercadillo - Monedas simuladas - Hoja de cuentas
<i>Sesión 11</i>	¿Qué estamos haciendo?	<ul style="list-style-type: none"> ○ Analizar las grabaciones de la sesión 10. ○ Contar a los compañeros de la otra clase de tercero el proyecto que estamos llevando a cabo. 	- Ordenador - Hoja de cuentas (Anexo III)
<i>Sesión 12</i>	¡Nos evaluamos!	<ul style="list-style-type: none"> ○ Evaluar el proyecto a través de un cuestionario. 	- Cuestionario (Anexo IV)

3.7.1. Sesión 1. ¿Qué sabemos?, ¿qué queremos aprender?

Para comenzar este proyecto, se ha partido de los conocimientos previos de los alumnos/as a través de una “lluvia de ideas”. En primer lugar, se preguntó a los alumnos/as: ¿cuándo utilizamos las matemáticas en la vida cotidiana?

Poco a poco se fue dirigiendo la conversación al uso que las personas hacen de las matemáticas cuando van de compras, y los alumnos/as fueron contando al resto de compañeros experiencias que habían tenido comprando.

Después se les explicó el proyecto que se iba a llevar a cabo: la creación de un mercadillo en el aula con objetos, juguetes, libros, etc. que ya no usaran. Cada uno de ellos/as debía traer algún juguete, libro u objetos que tuvieran en casa y ya no utilizaran al mercadillo de clase, y a cambio, le entregaríamos unas monedas de mentira con las cuales podría comprar productos del resto de compañeros/as.

Ahora bien, no sólo iban a recibir dinero a cambio de productos de sus casas, sino que dependiendo de la actitud que tuvieran en clase, iban a recibir todos días una cantidad de dinero.

Por ejemplo, si un niño se portaba bien, participaba en clase y hacía la tarea, ese día recibiría 20 céntimos. En cambio, una niña que se había portado bien en clase, pero no había hecho la tarea, recibiría sólo 10 céntimos.

Para que cada alumno/a recibiera su “recompensa” se iba a utilizar los “Sobres-Vivientes” (*Figura 1. p. 29*) que cada uno/a tenían en clase. De esta forma, la maestra, al finalizar el día repartiría el dinero dependiendo del comportamiento de ese día. Y al día siguiente, al llegar a clase, todos debían mirar su “Sobre-Viviente” y recoger su recompensa.

Fue importante en esta sesión explicarles cuál era el objetivo de repartir el dinero en los “Sobres-Vivientes”, para que ellos/as vieran que un buen trabajo y una buena actitud en el aula se podía ver recompensada.

Una vez explicado el proyecto, se realizó en gran grupo un mural donde los niños/as anotaron aquellas cosas que querían aprender a lo largo de dicho proyecto. También

dieron sugerencias de cómo se podía hacer el mercadillo, en qué parte del aula se podía montar, etc.

3.7.2. Sesión 2. Carta para nuestros padres.

En esta sesión los alumnos/as escribieron una carta a sus padres donde les pedían permiso para coger juguetes, libros,... de casa, para realizar un mercadillo en el aula. En esa carta, también les explicaron en qué consistía el mercadillo, cómo iban a ponerlo en marcha, etc.

Esta sesión se llevó a cabo en la sala de informática donde los alumnos/as se pusieron en parejas para escribir las cartas en el ordenador. Una vez realizaron todas las cartas, se leyeron en voz alta, y después fueron impresas para que se las pudieran entregar a sus padres.

A modo de ejemplo, se puede ver en el *Anexo I* una de las cartas que escribió una pareja.

Uno de los objetivos de esta sesión es que los alumnos/as repasen la producción de cartas, que ya habían trabajado semanas antes. Pero el objetivo primordial era involucrar a las familias en el proyecto y dieran consentimiento a sus hijos/as para traer productos al mercadillo.

3.7.3. Sesión 3. El dinero.

En esta sesión se trabajó el concepto de precio, y los niños/as aprendieron a la relación entre euros y céntimos, los diferentes tipos de monedas, etc.

Para comenzar, y retomando de alguna manera la conversación de la primera sesión, en gran grupo los alumnos/as respondieron a preguntas del tipo: “¿Quién ha comprado algo alguna vez sin la ayuda de un adulto?, ¿qué fue lo que comprasteis? ¿recuerdas el precio o lo que te costó?, ¿alguien puede explicarme cómo se compra? ¿Por qué tuvisteis que dar esa cantidad de dinero y no otra? ¿se puede comprar sin dinero?”

De esta manera, se fue introduciendo poco a poco el concepto de precio. En esta conversación, se aprovechó para provocar con contraejemplos y verificar hasta qué punto comprendían lo que habían dicho en la puesta en común, cuando se habían

referido a los elementos de la magnitud precio (euros y céntimos). Veamos un ejemplo:

Una niña dijo que ese fin de semana se había comprado un balón que le había costado “8 euros 50”. Entonces, para comprobar si entendía la terminología que había empleado, la maestra escribió en la pizarra “8 euros 50” y le dijo – No entiendo lo que dices, ¿te costó ocho euros, o fueron cincuenta?...- Tras mucho dudar y cambiar de respuesta, la alumna, con la ayuda de sus compañeros/as se decidió por 8 euros, y 50 céntimos. Pero no sabía explicar la diferencia entre euros y céntimos.

Entonces, se aprovechó la situación para que fueran ellos/as mismos quienes explicaran el significado de las palabras euro y céntimos. Como no llegaban a un acuerdo, decidieron ir a la sala de informática para buscar esa información. Una vez la resolvieron, aprovechando que estaban en la sala de informática, buscaron las diferentes monedas y billetes de euro que existen.

Durante la búsqueda de la información, todos escribían “euro” y “céntimos”, por lo que se les preguntó a ver si había alguna forma de escribirlo más rápido. Entonces, un alumno dijo que sí se podía escribir “€” en vez de “euro”, pero que no sabía cómo se escribía en el ordenador. En ese momento, se les explicó la necesidad que se tiene en muchas ocasiones de utilizar abreviaturas con en el caso de los euros. Además, se les explicó que con los céntimos ocurría lo mismo y se utilizaban las abreviaturas “ct.” y “cts”.

También se les enseñó a escribir “€” con el teclado: pulsando la tecla “Alt Gr” y la tecla “E” a la vez.

Toda la información que habían recapitulado fue recogida en un documento Microsoft Word (*Anexo II*) que fue imprimida para que todos/as lo tuvieran y pudieran acudir a él cuando lo necesitaran.

También, en esta sesión se les mandó como tarea que les dijeran a sus padres que les enseñaran las diferentes monedas y billetes que existen de euro, y que para la siguiente sesión trajeran los juguetes y demás objetos que iban a llevar para el mercadillo.

3.7.4. Sesión 4. Ponemos precio a nuestros productos.

En esta sesión se comenzó haciendo un repaso en gran grupo de lo aprendido en la anterior. Una vez repasado todos esos conceptos, se les preguntó a ver si sus padres les habían enseñado las monedas y billetes. Todos coincidieron en que sus padres no tenían en casa ni billetes de 100€ ni de 500€.

En ese momento surgió un pequeño debate sobre por qué coincidía que en ninguna casa había esos dos tipos de billetes. De esta forma se dieron cuenta de que esos billetes apenas se utilizaban en el día a día.

Tras ello, se comenzó con el mercadillo. En primer lugar, la profesora les dijo que mirasen en su “Sobre-Viviente”. Ahí, cada uno encontró 50 céntimos (monedas simuladas de la editorial Santillana). Ahora bien, unos tenían una moneda de 50 céntimos, otros dos monedas de 20 céntimos y una de 10 céntimos, otros tenían cinco monedas de 10 céntimos, etc. Así pudieron comprobar que combinando unas monedas con otras podíamos tener la misma cantidad de dinero.

Después, los alumnos/as prepararon el armario donde iban a poner sus productos, e hicieron un cartel donde ponía “Productos del Mercadillo”, y crearon una “caja registradora” con una caja de huevos.

Una vez estaba todo listo, se comenzó a poner precio a todos los productos que habían traído los niños/as. Para ello, se pusieron en círculo, y cada uno/a iba enseñando al resto de compañeros los productos que había traído. Conforme iban enseñando los productos, iban poniendo precio a cada uno. Estos precios oscilaban entre un céntimo y un euro.

Ahora bien, debían tener en cuenta que los precios debían ser equitativos, por lo que debían comparar el precio de los productos teniendo en cuenta su calidad, utilidad, etc.

Para poner el precio a cada producto utilizaron una cartulina negra que les había sobrado de otra actividad que habían realizado y la recortaron en trocitos pequeños donde cada alumno/a escribía el precio de su producto y se lo pegaba con cello.

A la hora de poner el precio, el primero que decía el valor que creía que tenía su objeto era la persona que lo había traído y después, entre todos/as debatían si ese precio era correcto o no.

Una vez habían puesto el precio a todos los productos, los colocaron en las baldas que habían preparado para el mercadillo. (Ver Figura 2.)



Figura 2. Productos expuestos en el mercadillo.

3.7.5. Sesión 5. Una segunda vida para los objetos.

Al comienzo de esta sesión, se puso precio a nuevos objetos que habían traído. Tras ello, se realizó un debate en gran grupo en el cual se habló sobre la importancia de reciclar, reutilizar, reducir... Cada alumno/a contó su experiencia con el tema, alguna anécdota, etc.

Finalmente, los niños/as reflexionaron sobre la importancia de compartir aquellas cosas que ya utilizan, ropa que les queda pequeña, etc. con los compañeros/as o con aquellas personas que tienen dificultades económicas.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

3.7.6. Sesión 6. Hacemos una cartera.

La sesión de plástica de esa semana fue utilizada para realizar una cartera donde los niños/as podrían guardar el dinero que iban consiguiendo. Por ello, antes de realizar esta sesión se les pidió a los alumnos/as que trajeran un cartón de leche de sus casas.

Esta sesión, que en un principio no estaba planteada en el proyecto, fue idea de la madre de una niña de la clase, que tras verla en el blog de Capusitalinda [<http://capusitalinda.blogspot.com.es/2007/05/para-hacer-monederode-tetrabrick-con.html>] le pareció buena idea que se hiciera en este proyecto. Como había sido idea suya, se le ofreció la oportunidad de ser ella quien realizara esa actividad con ellos/as y ella aceptó.

A partir de ese momento, los alumnos/as guardaban el dinero que iban recaudando en sus propios monederos.

3.7.7. Sesión 7. Compra-venta en el mercadillo.

En esta sesión se comenzó con la compra-venta en el mercadillo de la clase. En primer lugar se repartieron al azar un número a cada alumno/a. De esta forma, el niño/a que tuviera el número uno sería el primero en comprar un producto, el que tuviera el número dos sería el segundo y así sucesivamente. Después, cogieron una huevera a modo de caja registradora.

En esta primera sesión de compra-venta la maestra hizo de tendera. Ahora bien, era una tendera que no sabía sumar, ni restar, por lo que ellos/as, en una hoja de cuentas debían hacer las cuentas por ella, y decirle qué tenía que devolver a los compañeros/as. De esta forma, de uno en uno iban comprado uno o dos productos, mientras el resto de compañeros hacían las cuentas pertinentes.

Además, en esta sesión se trabajó las expresiones de saludo y cortesía propias entre un cajero y un cliente.

A partir de esta sesión, se utilizaron ratos libres (como por ejemplo, los últimos 10 minutos antes del recreo, sesiones que se habían portado bien y habían terminado la actividad con tiempo de sobra, etc.) para “abrir” el mercadillo y que ellos/as pudieran comprar algún producto.

3.7.8. Sesión 8. ¡Nos vamos de compras!

Esta sesión se llevó a cabo en la frutería del barrio, donde los alumnos/as fueron a comprar fruta para el mercadillo. En primer lugar, fueron los alumnos/as quienes eligieron dónde querían ir a comprar alimentos saludables para el mercadillo. Una vez que habían elegido ir a comprar a la frutería del barrio, hicieron una lista de compra y estimaron cuánto nos íbamos a gastar. También se repasaron las normas que tienen a la hora de realizar excursiones.

En la frutería se repartieron de la siguiente manera: los alumnos/as se pusieron por parejas y cada pareja compró una cosa de la lista. Mientras una pareja entraba a comprar con la profesora, el resto esperaban fuera. La profesora se asomaba por la puerta y le decía qué es lo que habían comprado, cuánto les había costado y qué dinero iban a entregar. Entonces, el resto de compañeros/as tenían que hacer las cuentas en sus hojas de cuentas.

A partir de ese momento, en el mercadillo además de los productos que habían traído, los alumnos/as podían comprar la fruta que habían comprado en la frutería para almorzar. A todos estos productos que compraron, por supuesto, también tuvieron que ponerle un precio.

3.7.9. Sesión 9. ¡Vamos a los ordenadores!

La siguiente sesión se llevó a cabo en la sala de informática. Ahí, en parejas accedieron al blog de la clase, donde había una entrada dedicada al proyecto. Dentro de esa entrada, debían acceder a varios juegos interactivos (ver tabla 2. p.39) donde debían hacer cálculos con monedas.

Para realizar los problemas que aparecían en dichos recursos, los alumnos/as se llevaron a la sala el cuaderno, para que pudieran hacer los cálculos pertinentes.

Cabe destacar que todas las actividades interactivas que realizan en clase, la maestra las añade en el blog, para que los alumnos/as puedan acceder a ellas en casa, trabajarlas con la familia, etc.

Tabla 2. Recursos TIC para trabajar en el aula.

Llenando la hucha	http://www.genmagic.net/repositorio/albums/userpics/guardiolac.swf
Falta un precio	http://www.genmagic.net/mates3/pr1c.swf
La caja registradora	http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/juegos/caja_registradora/caja_registradora.swf

3.7.10. Sesión 10. ¡Nos grabamos!

En primer lugar cabe destacar que en esta sesión no estuvieron todos los niños/as del aula sino sólo los 6 que no dan la asignatura euskera.

Previamente a la grabación, se les explicó qué es lo que se iba a hacer y cuál era su fin. En esta sesión, íbamos a hacer, lo que hasta ahora habíamos hecho en el mercadillo, pero en esta sesión uno de ellos/as iba a tener el papel de vendedor que hasta ahora no habían tenido.

Como ya apenas había productos en el mercadillo, en esta sesión se llevó al aula material escolar para que pudieran comprar: lapiceros, gomas, sacapuntas, bolígrafos de colores, subrayadores, etc.

En primer lugar, por sorteo, se eligió a un alumno/a para que fuera el vendedor. También se sorteó el orden en que iban a comprar los productos. Después los alumnos/as pusieron el precio a todos los productos nuevos que había en el mercadillo.

Una vez puesto el precio a todos los productos, comenzaron con el *rol-playing* donde un alumno se convirtió en vendedor y el resto en compradores. Mientras un alumno hacía la compra, el resto de compañeros/as debían anotar en la hoja de cuentas (*Anexo III*) todos los datos.

3.7. 11. Sesión 11. ¿Qué estamos haciendo?

En esta sesión, en la que sí ya estaba todo el grupo, vieron las grabaciones que habían realizado en la sesión anterior, y las analizaron. Previamente a ver la grabación, al resto de compañeros que no habían estado en la sesión anterior se les explicó qué es lo que habían hecho, cuál era su objetivo, etc. Y después se les explicó el por qué

quería que vieran la grabación: el objetivo era que analizaran entre todos qué cosas habían hecho bien, qué cosas podían mejorarse, qué tal fue el comportamiento de los compañeros/as, que se fijaran si todos participaban en la actividad y estaban atentos, si el lenguaje utilizado en el rol-playing era el correcto, etc.

El resultado de esta discusión fue muy satisfactorio puesto que se daban consejos, analizaban la postura corporal de sus compañeros/as, su actitud, etc.

En la segunda parte de esta sesión, los alumnos/as de tercero de la otra clase, se acercaron al aula para que los chicos y chicas les explicaran en qué consistía el proyecto que estaban realizando.

De esta conversación llamó la atención cómo muchos de los alumnos/as de este aula, les animaban a que ellos/as también hicieran este proyecto porque según palabras de ellos/as “es muy divertido”, “se aprende mucho”, “compartes cosas con los compañeros”,...

3.7.12. Sesión 12. Evaluamos nuestro trabajo.

La última sesión de este proyecto fue dedicada a su evaluación. Para ello, se les entregó un cuestionario (*Anexo IV*), donde debían responder a varias preguntas que servían para evaluarlo, saber qué les había parecido, ver qué podíamos mejorar, saber si realmente habían entendido el objetivo de este proyecto, etc.

Después, retomaron el mural que habían realizado en la primera sesión, y así pudieron apreciar qué cosas habían aprendido, y si habían aprendido todo lo que habían anotado en esa primera sesión.

3.8. Evaluación.

Una vez se han explicado todas las actividades llevadas a cabo en dicho proyecto, a continuación se va a hablar sobre el sistema de evaluación del mismo.

La evaluación de este proyecto está dividida en tres momentos o fases: la evaluación inicial, la evaluación formativa-continua, y la evaluación final.

- *Evaluación inicial.* La evaluación inicial permite adecuar las intenciones a los conocimientos previos y necesidades de los alumnos. Decidir qué tipo de ayuda

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

es la más educada cuando se accede a un nuevo aprendizaje, requiere conocer cómo se ha resuelto la fase anterior, cuáles son sus conocimientos previos, cuál es su actitud, su interés, etc. Por ello, al comiendo del proyecto, partiendo de los conocimientos previos de los alumnos/as se realizó una lluvia de ideas sobre el tema y para plasmarlo, los alumnos/as realizaron un mural donde los alumnos/as anotaron qué es lo que sabían y qué es lo que querían aprender.

- *Evaluación formativa-continua.* Si concebimos el aprendizaje como un proceso, con sus progresos y dificultades, resulta lógico evaluar el proceso de enseñanza/aprendizaje. Con la evaluación continua se irá ajustando la ayuda educativa del alumnado según la información que se vaya produciendo. Se trata también de una evaluación formativa puesto que permite detectar en el momento en que se produce una dificultad, las causas que lo provocan y las correcciones necesarias que se deben introducir. Es por ello que a lo largo del proyecto, se proporcionó continuamente información al alumnado sobre el momento del proceso de enseñanza/aprendizaje en que se encontraban, clarificando los objetivos por conseguir, haciéndoles tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades por superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje adecuadas y concretas.
- *Evaluación final.* Por último, la evaluación final permite conocer si el grado de aprendizaje que para cada alumno/a habíamos señalado, se ha conseguido o no. Ahora bien, la evaluación final también toma datos de la evaluación formativa, es decir, los obtenidos durante el proceso, y añade a éstos, otros obtenidos de forma más puntual.

Cabe destacar que en todo momento, los alumnos/as fueron conscientes de su evolución. Además, al finalizar el proyecto, se volvió al mural que habían realizado al comienzo del proyecto para que pudieran comparar lo que sabían al principio con lo que ahora sabían al final, y así vieron recompensado su esfuerzo.

Además, en determinadas sesiones se llevaba a cabo una coevaluación entre los alumnos/as, pues eran ellos/as quienes decían a sus compañeros/as si el cálculo mental que han realizado era el correcto, o si la devolución de las monedas había sido acertada.

Finalmente, cabe destacar que al finalizar el proyecto los alumnos/as lo evaluaron a través de un cuestionario, lo que permitió ver qué se había hecho bien, qué se podía mejorar,... teniendo en cuenta la opinión de los niños/as.

3.8.1. Criterios de Evaluación.

Teniendo en cuenta los objetivos que nos marcamos para este proyecto, en la siguiente tabla (Tabla 2.) se pueden ver los criterios de evaluación que fueron utilizados para evaluar al alumnado.

Tabla 3. Criterios de Evaluación: *siendo B (bien), R (regular), M (mal)*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	M	R	B
Sabe resolver problemas donde se utilice el dinero o problemas de compra-venta.			
Realiza correctamente los cálculos mentales.			
Conoce e identifica las monedas y billetes de nuestro sistema monetario.			
Reconoce cuando una cantidad de dinero es igual, mayor menor que el precio marcado.			
Sabe manipular el dinero simulado para realizar el pago de los productos.			
Reconoce el euro como unidad principal y conoce su equivalencia en céntimos.			
Reconoce situaciones de la vida cotidiana donde se utilice el dinero.			
Sabe establecer relaciones comparativas y de equivalencia entre diferentes productos para ponerles un precio equitativo.			
Se hace responsable del material utilizado en el mercadillo (monedas y productos comprados).			
Participa activamente en el mercadillo y respeta las normas establecidas sobre el cuidado y uso de los productos expuestos.			
Respeta las normas establecidas sobre el cuidado y el uso del material.			
Sabe simular una conversación entre un tendero/a y un comprador/a.			

3.8.2. Evaluación de las competencias básicas.

El cambio en la metodología implicó también un cambio en la evaluación, por lo que en este proyecto se tuvo que ajustar la evaluación a la adquisición de las competencias. Para ello, se ha tenido en cuenta lo tratado en el apartado << 2.3.6. Evaluación basada en las competencias. >>

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

La principal actividad evaluadora se refería a la competencia matemática, pero, en ningún caso se limitó a la evaluación de esta competencia, sino que en cada situación, en cada actividad planteada a los alumnos/as, se valoró las competencias que permitían desarrollar dicha actividad y evaluar en qué medida esta competencia había contribuido a la evolución positiva del alumnado. Eso sí, teniendo en cuenta que resulta imposible que en cada actividad planteada estén implícitas todas y cada una de las competencias básicas.

Por lo tanto la evaluación desde el enfoque de competencias es más global, más cercana a la vida real y más asociada a la aplicación del conocimiento que a la mera verificación de conceptos. De este modo, resulta pertinente una evaluación de competencias asociadas a los conocimientos, destrezas y actitudes que se determinan en el currículo.

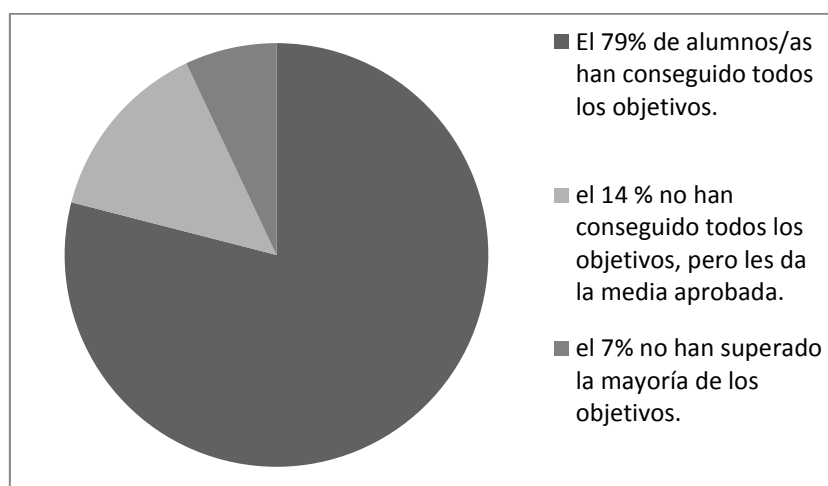
4. RESULTADOS Y SU DISCUSIÓN.

4.1. Resultados del proyecto.

La puesta en práctica de este proyecto ha resultado clave en este trabajo, pues se ha podido comprobar cómo ha sido posible su puesta en marcha dentro del marco normativo del currículum de Educación Primaria, correspondiente a la ley vigente. Y no sólo eso, sino que tanto el profesorado como el alumnado han mostrado su interés por trabajar de esta manera, ya que cubría sus necesidades e inquietudes y trabajaban de una manera significativa y motivadora.

Ahora bien, este proyecto tuvo el impedimento del tiempo, ya que sólo se dispuso de doce sesiones para llevarlo a cabo, por lo que hubo que centrarse principalmente en el desarrollo de la competencia matemática, aunque también se desarrollaron el resto de competencias en la medida de lo posible.

Los resultados fueron más positivos que cuando trabajaban con la anterior metodología en la cual el libro de texto cobraba demasiado protagonismo. En la *Tabla 4.* de la siguiente página podemos ver una gráfica con los resultados obtenidos teniendo en cuenta los criterios de evaluación de dicho proyecto.

Tabla 4. Resultados del proyecto.

Los resultados se han visto mejorados considerablemente, ya que con la anterior metodología, sólo el 64% de la clase solía conseguir todos los objetivos.

La evaluación del proceso en este proyecto ha tenido un papel importante, pues ha permitido ver en qué medida se iban logrando los objetivos, y al tratarse de un proyecto abierto y flexible, se ha podido hacer las modificaciones pertinentes a lo largo del mismo. Esto ha servido además para cubrir las necesidades educativas específicas de cada alumno/a.

No obstante, cabe destacar que en la evaluación de este proyecto ha cobrado gran importancia la observación al tratarse de un proyecto en el que la mayoría de las actividades han sido orales y en gran grupo.

En cuanto al desarrollo de las competencias, los resultados de este proyecto han sido también positivos. Los alumnos/as han conseguido aprender a utilizar todos sus recursos, sus estrategias cognitivas, etc. para poder solucionar problemas de la vida cotidiana como por ejemplo buscar información sobre determinados aspectos, manejar el dinero para comprar cosas, realizar operaciones para comprobar si te han devuelto bien los cambios,...

Respecto a la *competencia en comunicación lingüística*, cabe destacar que todos han mejorado mucho su expresión oral con este proyecto y poco a poco han ido perdiendo el miedo a equivocarse cuando hablan en gran grupo y se han desenvuelto cada vez

mejor. La expresión y comprensión escrita también se ha trabajado en este proyecto pero en menor medida.

La *competencia matemática* en este proyecto ha cobrado relevante importancia, y los logros conseguidos respecto a la misma han sido importantes. Los alumnos/as han aprendido a desenvolverse sin ningún problema a una situación tan común en la vida cotidiana como es el manejo de dinero, la compra y la venta de productos, etc. Y además, poco a poco han ido adquiriendo mejores estrategias de resolución de problemas. Los alumnos/as con este proyecto han podido comprobar lo importante que es adquirir esta competencia para poder desenvolverse en su día a día, fomentando así su implicación en el aprendizaje de las matemáticas.

El *tratamiento de la información y competencia digital* también han sido trabajados en este proyecto, puesto que los alumnos/as han podido comprobar la importancia de saber utilizar las nuevas tecnologías para obtener información, seleccionarla, procesarla... La mayoría de los alumnos/as de esta clase no tienen ordenadores en casa, por lo que es importante trabajar esta competencia desde el aula, ya que saber manejar las nuevas tecnologías actualmente es una necesidad social.

En cuanto al desarrollo de la *competencia social y ciudadana*, los alumnos/as han trabajado de manera cooperativa y colaborativa durante todo el proyecto, ayudándose en la medida de lo posible, compartiendo experiencias, conocimientos,...

Este proyecto también ha favorecido el desarrollo de la *competencia para aprender a aprender*, ya que se ha podido comprobar cómo han ido autoevaluándose a lo largo del mismo, poniendo en práctica lo que se estaba trabajando, utilizando recursos que ya habían trabajado con anterioridad, etc.

En cuanto a la *competencia en autonomía e iniciativa personal*, este proyecto ha favorecido que los alumnos/as sean capaces de tomar decisiones por ellos mismos. Además, ha contribuido a que aprendan a ser responsables de su material, el dinero que recibían, etc.

Sin embargo, tanto la *competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico*, como la *competencia cultural y artística* no han sido muy trabajadas en este proyecto.

No obstante, como ya se ha dicho en varias ocasiones a lo largo de este trabajo, este proyecto sólo aporta un “granito de arena” para que los alumnos/as desarrollen todas las competencias, puesto que ello debe trabajarse a lo largo de todo el proceso de enseñanza/aprendizaje, y no sólo en un proyecto aislado.

4.2. Análisis de las grabaciones/transcripciones de la Sesión 10.

La grabación de la sesión 10 ha servido para poder analizar más detenidamente la actividad principal del proyecto y en concreto a los alumnos/as que participaron en la misma.

El objetivo de esta grabación, respecto a este trabajo, ha sido poder analizar con más profundidad una sesión, y poder mostrar, de alguna manera, cómo se ha trabajado en este proyecto. Pese a que los padres dieron el consentimiento de hacer las grabaciones, se ha creído conveniente transcribirlas (*Anexo V*) y no mostrar el nombre de esos alumnos/as que participaron en la misma. Por ello en las transcripciones a cada uno de ellos/as se les ha asignado un número para poder distinguirlos: alumno 1, alumno 2, alumno 3,...

En la grabación nº 1, los alumnos/as tenían que poner precio a los nuevos productos. El objetivo de esta parte de la sesión es que los alumnos/as establecieran relaciones comparativas y de equivalencia entre diferentes productos para ponerles un precio equitativo.

Como se puede apreciar en su transcripción, en un principio les cuesta llegar a un acuerdo a la hora de poner precio a los productos, sin embargo, guiados por la profesora, poco a poco van realizando mejor las relaciones comparativas entre unos productos y otros. Además, cabe destacar que saben justificar sus respuestas dando argumentos como “Sí, porque tiene dibujos y goma.” o “Menos porque esos son frágiles, porque siempre se rompe la punta.”

En cuanto a la participación del alumnado, es más o menos equitativa salvo en algún caso en concreto.

En esta grabación participan de una manera natural sin tener en cuenta que les están grabando, sin embargo, como en la siguiente grabación, hay alumnos/as que a la hora

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

de “actuar” individualmente, les da vergüenza, pese a que ya habían realizado esta actividad en varias ocasiones a lo largo de este proyecto.

En las grabaciones nº2 y nº3 ya se comienza con el *rol-playing*, en el cual un alumno hace de tendero, y otro de comprador, mientras el resto hace las cuentas.

Como se puede apreciar en las transcripciones, hay un progreso notable entre una y otra. El primer alumno que hace de comprador, por vergüenza, no realiza correctamente su papel, por lo que la profesora debe de intervenir más de lo que debería, puesto que si no, el resto de compañeros no hubieran podido seguir la conversación, y por tanto, no hubieran podido realizar las anotaciones y cuentas correctamente.

En cuanto a los errores que suelen realizar, es a la hora de hacer cálculos mentales cuando mayores fallos cometen. El vendedor, que es en este caso el que debe hacer los cálculos mentales, en las dos grabaciones se equivoca en un principio a la hora de realizar la cuenta, aunque después la hace correctamente. No obstante, cabe destacar que este error, en muchos casos no es por hacer mal la suma mentalmente, sino porque se despistan con los precios de los objetos.

Otro error que solían cometer al comienzo de este proyecto era a la hora de devolver dinero. Sin embargo, como se puede ver en las transcripciones, este error ya apenas se comete.

Dentro de una misma sesión, se puede apreciar cómo poco a poco van resolviendo la actividad mejor, aprendiendo de los errores de los compañeros/as, fijándose en las cosas que han hecho bien, teniendo en cuenta las sugerencias de la profesora, etc.

En cuanto la participación de la profesora, es en muchas ocasiones mayor de lo que debería. Además, en algún momento, comete errores como por ejemplo en el momento en que dice “*A ver, los que estáis haciendo las cuentas, veinte céntimos, más veinte céntimos, más diez*” (grabación nº2), ya que les está diciendo la cuenta que deben hacer.

No obstante, cabe destacar que en muchos casos, la participación de la profesora se debe a que quiere que los alumnos/as argumenten sus respuestas para que la actividad sea más fluida, o quiere que los niños/as vean por ellos mismos algún

aspecto determinado. Por ejemplo cuando dice *“Entonces, ¿estáis diciendo que estos bolis deberían tener el mismo precio que estos lapiceros?”* (grabación nº 1) lo que pretende es que comparen un producto con otro, para ver si el precio que habían dicho es equitativo o no.

Finalmente se va a hacer mención a algunos aspectos que durante la sesión 11 los alumnos/as analizaron tras ver las grabaciones que habían realizado. Un aspecto que destacaron desde un principio fue la vergüenza que tienen algunos a la hora de realizar actividades orales en gran grupo.

Otro aspecto que resaltaron fue que en la grabación se aprecia muy bien que en algunos momentos hay compañeros/as que están algo despistados, o que responden lo que la mayoría dice.

También dijeron que les hubiera gustado haber grabado la primera sesión en la que hicieron la compra-venta, para que así hubieran podido comparar una grabación con otra y así ver los sus progresos.

4.3. Valoración del proyecto por parte del profesorado

La profesora con la que se ha llevado a cabo este proyecto ha determinado que los resultados obtenidos han sido muy positivos, ya que 11 de los 14 alumnos/as han conseguido todos los objetivos propuestos, a un 2 alumnos/as le ha faltado lograr algún objetivo, pero en el cómputo general, la media le da aprobada, y sólo un alumno/a no ha superado la mayoría de los objetivos.

Estos resultados le sorprendieron mucho a la maestra, ya que son muchísimo más positivos de los normalmente conseguidos.

La maestra ha destacado que la implicación del alumnado en este proyecto ha sido muy grande, y que los alumnos/as se han motivado y ayudado entre ellos/as de manera que han logrado ser un grupo más unido.

Ella, que ya ha realizado varios proyectos con ellos/as, sobre todo dirigidos al área de conocimiento del medio social, natural y cultural, dijo la idea había sido muy buena, y que lo tendrá presente para llevarlo a cabo en un futuro con otros niños/as.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

También destacó lo fácil que había resultado programar el proyecto para cumplir los objetivos mínimos exigidos por la ley, y cómo estos han quedado no sólo reflejados en el trabajo realizado, sino que han sido superados y con creces, ya que al verse involucrados en un proyecto real con un fin tan bonito como es compartir con los compañeros/as.

En su opinión, con este proyecto los alumnos/as han adquirido de una manera más significativa todas las competencias, y en concreto la competencia matemática, puesto que los niños/as no sólo han aprendido e interiorizado los contenidos que se han trabajado, sino que también han aprendido a utilizarlos en contextos variados y reales.

Otro aspecto que le ha gustado mucho del proyecto es que en él se han trabajado conceptos que habían trabajado con anterioridad, y se ha adelantado, introduciendo temas que trabajarán más adelante, por lo que ha servido de lazo de unión entre lo aprendido y lo que van a aprender.

Además, ella también está a favor de que los alumnos/as aprendan de forma globalizada, trabajando desde diferentes áreas un tema en concreto, puesto es una forma de aprendizaje mucho más natural.

4.4. Valoración por parte del alumnado

Para la valoración de este proyecto por parte del alumnado se va a basar en el cuestionario que se les entregó en la última sesión del proyecto. Este cuestionario sirvió para que los alumnos/as reflexionaran sobre el proyecto, ver qué habían hecho bien y qué se podía mejorar. Los resultados de este cuestionario no fueron tan buenos como esperaba, ya que muchos de ellos/as realizaron respuestas muy simples, e incluso dejaron de contestar alguna de las preguntas.

No están acostumbrados a hacer este tipo de actividades y les resulta complicado responder a preguntas en las que tienen que reflexionar sobre lo aprendido. Quizás también afectó a los resultados el momento en el que esta sesión se llevó a cabo, puesto que era la última hora de un viernes y les esperaban cinco días por delante de vacaciones. No obstante, cabe destacar que también hay respuestas muy buenas.

Además, viendo que no estaban muy motivados a realizar esta actividad de reflexión y evaluación por escrito, una vez entregaron el cuestionario, se respondió en gran grupo a estas preguntas, y el resultado fue mejor.

En las siguientes tablas (Tabla 3., 4., 5.) se han seleccionado aquellas respuestas más significativas que dieron a las preguntas del cuestionario. Las respuestas están copiadas literalmente y es por ello que en alguna de ellas se pueden encontrar faltas de ortografía (principalmente falta de tildes).

Tabla 5. Preguntas relacionadas con el objetivo del proyecto.

PREGUNTA	RESPUESTAS
1. ¿Qué hemos aprendido con nuestro mercadillo en el aula? Nombra al menos 5 cosas que hayas aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>"A pagar, a tratar con dinero y a comprar."</i> - <i>"He aprendido a como se compra, como se paga, como sumar el dinero y saber cuanto vale."</i> - <i>"Hemos aprendido las monedas, a contar, a comprar, a devolver monedas y a saber que tipo de monedas hay"</i> - <i>"Aunque este usado se puede usar. Hemos aprendido a usar el dinero. Hemos aprendido a comprar solos. A portarse bien para ganar dinero. A ser responsable de mi dinero"</i> - <i>"Hemos aprendido mejor el calculo menta. A sumar mejor. A divertirnos mientras aprendemos. A darle valor a las cosas de las personas. Aprender el sistema de trueque."</i>
2. ¿Cuál era el objetivo que planteamos a la hora de realizar este proyecto?	<ul style="list-style-type: none"> - <i>"Saber comprar con dinero y distinguir entre algo barato y algo más caro."</i> - <i>"Saber manejar el dinero y gracias al buen comportamiento nos premiaban y la clase funcionaban"</i> - <i>"Portarnos bien y aprender a comprar."</i> - <i>"Que nos divirtamos toda la clase y aprender a usar las monedas."</i> - <i>"Aprender a pagar"</i>
3. ¿Crees que hemos cumplido dicho objetivo? ¿Por qué?	<ul style="list-style-type: none"> - <i>"Si. porque todos nos hemos divertido y hemos aprendido a usar las monedas gracias a: Andrea y Amaya las dos profesoras."</i> - <i>"Si porque nos portamos bien y sabemos comprar"</i> - <i>"Si. Porque todos no hemos portado mejor."</i> - <i>"Si. Ahora se el valor de las monedas"</i>

En la primera pregunta - *¿Qué hemos aprendido con nuestro mercadillo en el aula? Nombra al menos 5 cosas que hayas aprendido.* - la mayoría nombran la compra-venta, el uso del dinero y las sumas, es decir, aquellos aspectos conceptuales que han aprendido. Sin embargo, son pocos quienes hacen referencia a aspectos procedimentales y actitudinales como por ejemplo *"A ser responsable de mi dinero"*.

Sin embargo, cuando se planteó esta pregunta en gran grupo, sí que dieron unas respuestas más completas. Por ejemplo, en el cuestionario escrito ningún alumno/a *"El mercadillo de clase"* propuesta de un proyecto basado en las competencias.

había citado que habían aprendido las expresiones de cortesía y saludo en una tienda, y en la puesta en común sí que lo nombraron.

Respecto a la segunda pregunta - *¿Cuál era el objetivo que planteamos a la hora de realizar este proyecto?*- las respuestas a ésta fueron muy simples e incluso varios niños/as no supieron responderla. Llama la atención que un niño/a piense que el objetivo del proyecto es que se diviertan, pues ello significa que durante este proyecto se han divertido, lo que favorece la motivación por aprender.

En la tercera pregunta - *¿Crees que hemos cumplido dicho objetivo? ¿Por qué?* - ocurre lo mismo que en la anterior, las preguntas son simples y varios no han sabido contestar.

Tabla 6. Preguntas relacionadas con la propuesta de mejora.

PREGUNTA	RESPUESTAS
4. ¿Cambiarías algo de lo que hemos hecho? Si es que sí, ¿qué cambiarías?	<ul style="list-style-type: none"> - <i>"Cambiaría que todos fueran cuando quieran menos cuando estamos trabajando."</i> - <i>"Sí, estar más tiempo con el mercadillo"</i> - <i>"¡No, nada!"</i> - <i>"No. Todo esta genial."</i>
5. ¿Cómo podríamos mejorarlo? Da al menos 3 ideas o sugerencias.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>"Animando a la clase para que traigan cosas, poniendo sitio para dejar las cosas y interpretando un poco mas de personajes."</i> - <i>"Me gustaría que vendiéramos material escolar, que todo el cole participase y que participaran los padres".</i> - <i>"Que las cosas que traen los niños este en mejor estado. Que seamos los niños los que demos el dinero en los sobres."</i> - <i>"Poner monedas y billetes. Haber ocupado 2 estanterías. Poner mas libros. Traer algún arma de juguete."</i>

En la cuarta pregunta - *¿Cambiarías algo de lo que hemos hecho? Si es que sí, ¿qué cambiarías?*- la mayoría respondieron que no cambiarían nada del proyecto. Sin embargo, cuando se habló de esta pregunta en gran grupo, muchos de ellos/as estuvieron de acuerdo con la idea de estar más tiempo con el mercadillo. Lo que querían era traer nuevos juguetes, libros, etc. y seguir con el mercadillo en momentos de tiempo libre.

En cuanto a la quinta pregunta - *¿Cómo podríamos mejorarlo? Da al menos 3 ideas o sugerencias.* - las respuestas a esta pregunta han sido muy sugerentes, sobre todo las dos primeras que aquí se exponen. Aunque también ha habido alumnos/as que no han respondido a la pregunta.

En la primera respuesta *“Animando a la clase para que traigan cosas, poniendo sitio para dejar las cosas y interpretando un poco mas de personajes.”* se aprecia que a ellos/as les gusta la idea de interpretar personajes en el aula, actividad que favorece el desarrollo de la expresión y comprensión oral.

En la segunda respuesta *“Me gustaría que vendiéramos material escolar, que todo el cole participase y que participaran los padres.”*, el niño sugiere que este proyecto se lleve a cabo en todo el centro. Esta idea se habló en gran grupo y a todos les gustó esa idea, y dijeron que se debería proponer esta idea a la directora del centro.

Esto hace ver su gran implicación en el proyecto y la idea tan positiva que tienen de él. También llama la atención la idea de que quieran compartir este proyecto con el resto de compañeros/as del centro.

Algo que llama la atención es que ninguno mencionó la idea que habían propuesto en la sesión 11 de grabar dos sesiones de compra-venta del mercadillo, para poder ver los progresos.

Tabla 7. Pregunta relacionada con el refuerzo positivo.

PREGUNTA	RESPUESTAS
6. Dependiendo del comportamiento y la actitud que teníais cada día, recibíais una recompensa (monedas) en vuestro “Sobre-Viviente”. ¿Qué os parece esta idea? ¿Por qué?	<ul style="list-style-type: none"> - <i>“Bien porque seria mas como una sorpresa porque si no lo dais en las manos no seria una recompensa.”</i> - <i>“Bien porque alguna vez nos portábamos de distinta manera y teníamos mas o menos cada vez.”</i> - <i>“Muy bien. Porque nosotros nos esforzamos mucho.”</i> - <i>“Bien. Porque si nos portamos bien luego tenemos nuestra recompensa comprando algo.”</i> - <i>“Bien, porque asi la gente nos portábamos mejor y se daba la clase mas tranquilos y contentos.”</i> - <i>“Bien porque asi nos esforzamos para conseguir 50 centimos y nos portamos mejor para conseguir dinero.”</i>

Finalmente, respecto a la sexta y última pregunta - *Dependiendo del comportamiento y la actitud que teníais cada día, recibíais una recompensa (monedas) en vuestro “Sobre-Viviente”. ¿Qué os parece esta idea? ¿Por qué?* - cabe destacar que la mayoría han entendido bien la idea del refuerzo positivo o recompensa por el buen comportamiento, aunque en el cuestionario escrito algunos no han sabido explicarlo bien.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

Mi opinión es que el refuerzo positivo es muy importante en la educación de los niños/as, puesto que cuando a una respuesta ante un estímulo le sigue una consecuencia agradable aumenta la probabilidad de que esa conducta aparezca de nuevo, debido a la asociación que se produce entre la respuesta y la consecuencia positiva. Simplemente con una aprobación o un gesto de orgullo cuando algo lo están haciendo bien o lo están intentando, es un refuerzo positivo, sin embargo, este tipo de refuerzo es más visible para los niños/as lo que fomenta su buen comportamiento.

A modo de conclusión cabe destacar que la mayoría de los alumnos/as están contentos con el proyecto, por lo que la valoración por parte de ellos/as también es positiva.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

CONCLUSIONES Y CUESTIONES ABIERTAS

Partiendo de los objetivos, tanto generales como específicos señalados en este trabajo, vamos a destacar las conclusiones más importantes que de él se infieren.

Como se ha podido comprobar, la incorporación de las competencias básicas supone un enriquecimiento del modelo actual del currículo, en cuanto contribuye al desarrollo personal y social del alumnado, por lo que su inserción en el currículo actual supone un gran avance hacia la consecución de una verdadera educación de calidad que se plante la formación del alumnado para la vida.

Mediante la aplicación del enfoque por competencias, tanto emisores como receptores intervienen de manera activa y difunden una cultura que satisface las necesidades de nuestra sociedad, pues uno de los objetivos básicos de la educación es favorecer la integración de los niños/as en la sociedad. Es por ello que las competencias básicas son claves para un aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Una de las principales aportaciones que da este trabajo es la idea de que las competencias han de trabajarse a lo largo de todo el proceso de enseñanza/aprendizaje y son responsabilidad de todo el sistema educativo (profesorado, alumnado, familia,...).

La única manera de que los alumnos/as puedan adquirir las competencias básicas es a través de una colaboración entre todo el sistema educativo. Ahora bien, no en cualquier situación se desarrollan estas competencias básicas, sino que es indispensable que los docentes seleccionen bien las actividades que le permitan a los alumnos/as movilizar todos sus recursos. Es decir, lo esencial para que se adquieran las competencias básicas es definir muy bien las actividades que se van a realizar teniendo en cuenta las necesidades, inquietudes,... de los alumnos/as.

En función del concepto mismo de competencias, es imposible pensar que la adopción del enfoque de competencias permita dar continuidad al trabajo en solitario de los docentes de las diferentes disciplinas. Es decir, trabajar por competencias está ligado con trabajar de una manera interdisciplinar.

Por tanto, se puede afirmar que lo esencial para adquirir las competencias es que todos los docentes colaboren y trabajen juntos en su adquisición y desarrollo. De

modo que lo principal es pensar bien las actividades y que sean actividades bien definidas.

En este trabajo se han dado las claves para favorecer el desarrollo las competencias básicas en el aula, pero como ya se ha dicho, no existe una metodología única para trabajar las competencias básicas. Lo importante es elegir la metodología adecuada teniendo en cuenta el contexto, las necesidades e inquietudes del alumnado.

Una manera de saber si los alumnos/as están aprendiendo en la dirección que se espera es a través de la evaluación formativa. La evaluación ofrece unos indicadores que nos muestran si se están logrando los objetivos planteados en un doble sentido: si se está evaluando de una forma más continua, más formativa, se puede ver si los alumnos/as están respondiendo de la manera que se esperaba, pero además, se le da al alumnado indicadores para que él se autoevalúe.

Ahora bien, desde el enfoque basado en las competencias se defiende una evaluación auténtica. Una evaluación es auténtica cuando las condiciones de evaluación guardan un alto grado de fidelidad con las condiciones extraescolares en que se produce la competencia evaluada.

Por tanto, es labor del docente buscar estrategias para atender el desarrollo intelectual del alumnado que le garantice un aprendizaje significativo para que sepa resolver problemas que se le presenten en su vida cotidiana.

Por todo esto, es importante que los docentes se formen constantemente, puesto que, como se ha podido comprobar, existe una necesidad constante de ir actualizándose para poder adecuarse a la actualidad educativa y social. Es decir, los docentes deben ajustarse y tomar conciencia de las necesidades e inquietudes de los alumnos/as.

Debemos ser conscientes de que los cambios en educación no pueden ser de hoy para mañana, necesitan un tiempo para que los profesionales puedan, a través de procesos de autorregulación, ser conscientes de la propia acción, reflexionar sobre esta acción y estar abiertos a conocer nuevas alternativas de intervención en el aula, contrastarlas con la práctica actual, y así poder ir adquiriendo seguridad y confianza en las mismas.

Una vez realizadas en líneas generales las conclusiones sobre este trabajo, vamos a centrarnos en las conclusiones relacionadas con el proyecto “El mercadillo de clase”.

Mi valoración personal, viendo los resultados que ha tenido el proyecto es satisfactoria. Dicho proyecto no sólo cubre los mínimos establecidos para el nivel de Educación Primaria, sino que favorece el trabajo interdisciplinar basado en las competencias básicas.

Cuando las actividades son participativas y tienen sentido para el alumnado, éstas suelen ser muy motivadoras y este ha sido el caso de este proyecto. Esta motivación ha servido para que los alumnos/as se hayan implicado en el mismo y se lo hayan tomado en serio.

En este proyecto, todos querían participar, pero lo que resulta más significativo es que todos podían participar en función de su comportamiento. El buen comportamiento en el aula, como ya he dicho, tenía su recompensa lo que hacía que el clima del aula fuera cada vez mejor.

No es tarea fácil llevar a cabo situaciones reales en el aula, no obstante, existe la posibilidad de realizar situaciones simuladas que combinen la realidad con la simulación, como ha sido el caso de este proyecto.

Trabajar con elementos tomados de la vida cotidiana ayuda a que los alumnos/as desarrollen las competencias básicas, ya que estamos trasladando la realidad de los niños/as a la escuela y ello permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de todo eso que están aprendiendo en el aula.

Algunos de los aspectos que más me gustan de este proyecto es que se ha partido de los conocimientos previos de los alumnos/as, atendiendo sus necesidades e inquietudes, ha permitido que los alumnos/as aprendan de sus propios errores y de los errores de los demás, aceptándolos como parte del proceso de enseñanza/aprendizaje, ha permitido desarrollar procesos de socialización y a la vez, la propia autonomía personal, ha respetado la diversidad del alumnado y ha implicado a las familias en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Por otro lado, también me gustaría comentar un problema, que en este caso no ha surgido, pero que en otro aula y en otro contexto sí pudiera haber ocurrido. En este proyecto es importante la implicación de las familias, puesto que ellas dan la posibilidad de traer objetos a sus hijos/as. Quizás, podríamos encontrarnos en un aula en la que varios padres y madres no quieren que sus hijos/as traigan objetos personales de sus casas, por lo que algún niño/a podría sentirse frustrado, ya que de esta manera no recibirá dinero a cambio.

No obstante, por esa misma razón se pensó en este proyecto en la idea de entregar dinero a cambio del buen comportamiento.

Centrándonos en el área de Matemáticas, cabe destacar que el sentido de este proyecto ha sido totalmente experiencial, lo que ha permitido que los contenidos de aprendizaje hayan tomado como referencia lo que resulta familiar y cercano al alumnado. Los niños/as deben aprender matemáticas utilizándolas en contextos reales relacionados con situaciones de la vida diaria, para adquirir progresivamente conocimientos más complejos a partir de las experiencias y los conocimientos previos.

Como se ha podido comprobar el área de Matemáticas puede ser un eficaz instrumento para resolver cuestiones de la vida cotidiana, por lo que hay que aprovecharlas para realizar con los alumnos/as actividades cercanas a los niños/as, contextualizadas y que tengan un fin real.

Para numerosos estudiantes las matemáticas son difíciles de aprender, aburridas e, incluso, de poca utilidad. Sin embargo, operar con números puede llegar a ser una experiencia divertida y entretenida, tan sólo hay que dar un enfoque diferente al tradicional.

Motivar, innovar y crear un contexto lúdico y práctico para el aprendizaje es una de las mejores formas de incrementar el interés de un alumno/a por una asignatura. Aplicar estas tácticas a las matemáticas, consideradas por muchos aburridas o difíciles, permite que los alumnos/as aprendan de una forma divertida y dinámica, a la vez que desarrollan capacidades y competencias que forman parte de los objetivos académicos.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

En conclusión se puede decir que la puesta en marcha de este proyecto ha sido todo un éxito ya que ha cumplido y con creces todos los objetivos que nos propusimos, demostrando que la aplicación práctica de un proyecto en Educación Primaria es posible sin ningún problema, siendo pues un método más natural de aprendizaje para el alumnado.

Parte de este éxito también se lo debo a la profesora, puesto que su implicación en el mismo fue grande, lo que me permitió trabajar con libertad.

Pero al igual que hemos visto que este proyecto, y esta manera de trabajar en el aula tiene unos resultados positivos en el proceso de enseñanza/aprendizaje de los niños/as, podemos prever que en un futuro la evolución de la sociedad, y por tanto, de la educación, nos lleve a la necesidad de nuevos métodos educativos de enseñanza/aprendizaje.

También quisiera destacar que este proyecto ha tenido éxito en un centro concreto con un alumnado concreto, por lo que no se puede generalizar los resultados, sino que había que estudiar si con el paso de los años sigue teniendo el mismo resultado, o estos resultados han sido así simplemente por la novedad del cambio de metodología.

No obstante, como propuesta de futuro, sí que plantearía el volver a realizar este proyecto en el aula. No sólo en tercero de primaria, sino que con las modificaciones pertinentes, podría trabajarse en cualquier ciclo de Educación Primaria.

Pero, como ya he dicho anteriormente, para la realización de este proyecto no dispuse de todo el tiempo que me hubiera gustado, así que, pese a haber tenido unos resultados muy buenos, creo que este proyecto podría dar mucho más juego y podría convertirse en un proyecto interdisciplinar muy completo.

Me hubiera gustado tener una coordinación entre profesores de diversas materias, para así hacer un proyecto más globalizador y poder aprender todos los conocimientos necesarios con un hilo de interconexión, ya que hay muchas ocasiones en las cuales los docentes trabajan en cada área temas totalmente independientes y descontextualizados, cuando podrían hacerse proyectos interdisciplinares muy interesantes.

Es por ello que a continuación voy a elaborar una propuesta de mejora que complementaría dicho proyecto. Para ello, me voy a basar en la propuesta que uno de los niños/as dio en el cuestionario de evaluación del proyecto.

Una buena idea, sería realizar este proyecto en todas las aulas del centro, pero con un fin global: la puesta en marcha de un mercadillo solidario en el centro. Es decir, en un principio, cada aula compartiría sus objetos personales entre ellos, a la vez que irían adquiriendo los conocimientos y habilidades necesarias para poder poner en marcha el mercadillo solidario. Y una vez todos conocieran cómo funciona un mercadillo, se encargarían ellos/as de preparar el mercadillo solidario del centro.

En el caso del mercadillo solidario ya no se utilizarían monedas simuladas, sino dinero real, y los beneficios podrían ser donados a una causa benéfica.

REFERENCIAS

Abdala L. y Palliotto M. (2011) Un enfoque constructivista en la enseñanza y aprendizaje de la matemática para el desarrollo de las competencias. *Revista electrónica de humanidades, educación y comunicación social (REDHECS)*, 92 – 113, 11 (1). [Disponible en (31/04/2013):

http://dialnet.unirioja.es/servlet/listaarticulos?tipo_busqueda=EJEMPLAR&revista_busqueda=12276&clave_busqueda=324155]

Álvarez, S.; Pérez, A. y Suárez, I. (2008). *Hacia una enfoque de la Educación en Competencias*. Asturias: Consejería de Educación y Ciencia de Asturias. [Disponible en (04/06/2013):

<http://www.cprceuta.es/CPPSXXI/Modulo%204/Archivos/Primaria/ENLACES%20Y%20DOCUMENTOS%20DIGITALES/LEER/ENFOQUE%20BASADO%20EN%20COMPETENCIAS.pdf>]

Decreto Foral 24/2007 del 19 de marzo 2007. [Disponible en (04/06/2013): <http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/curriprimaria1.pdf>]

Domínguez, G., (2001). *Proyectos de trabajo: una escuela diferente*. Madrid: La muralla.

Ley Orgánica de Educación del 2/2006 del 3 de mayo. Del Boletín Oficial del estado del 4 de mayo de 2006.

Pérez Gómez, A.I. (2007). *Las Competencias Básicas: su naturaleza e implicaciones pedagógicas*. Santander: Consejería de Educación.

Zabala, A. y Arnau, L. (2010). *11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Graó.

ANEXOS

ANEXO I

Queridos padres y madres:

Esta carta tiene como fin daros a conocer el nuevo proyecto que vamos a realizar en clase. Vamos a realizar un mercadillo con productos que tenemos que traer de nuestras casas. Estos productos serán juguetes, libros o material escolar que ya no utilizamos o es viejo.

La finalidad de este proyecto es que podamos compartir objetos que ya no utilizábamos con los compañeros. También vamos a aprender a usar las monedas.

Para hacer el mercadillo necesitamos que nos dejéis coger cosas de casa. Por ello necesitamos vuestra autorización.

Atentamente,

La clase de 3º B

ANEXO II

Billetes y Monedas:



100 céntimos (cts.) son 1 euro (€).

ANEXO III

Fecha; _____

Hoja de cuentas

ALUMNO/A	PRODUCTOS COMPRADOS	CUENTAS	DINERO ENTREGADO	DINERO DEVUELTO

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

ANEXO IV

Fecha: _____

¡MERCADILLO EN EL AULA!

¡Ya nos quedan poco productos en nuestro mercadillo de clase! Ahora es el momento de pensar y reflexionar sobre lo que hemos aprendido, qué podríamos mejorar, etc. Para ello, deberéis responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hemos aprendido con nuestro mercadillo en el aula? Nombra al menos 5 cosas que hayas aprendido.

2. ¿Cuál era el objetivo que planteamos a la hora de realizar este proyecto?

3. ¿Crees que hemos cumplido dicho objetivo? ¿Por qué?

4. ¿Cambiarías algo de lo que hemos hecho? Si es que sí, ¿qué cambiarías?

5. ¿Cómo podríamos mejorarlo? Da al menos 3 ideas o sugerencias.

6. Dependiendo del comportamiento y la actitud que teníais cada día, recibíais una recompensa (monedas) en vuestro "Sobre-Viviente". ¿Qué os parece esta idea? ¿Por qué?

ANEXO V

TRANSCRIPCIÓN DE LAS GRABACIONES DE LA DÉCIMA SESIÓN.

➤ **Grabación nº1 - ¡Ponemos precio a los productos!**

Duración: 7 minutos, 28 segundos.

- Profesora: Bueno chicos y chicas, lo primero que vamos a hacer es poner el precio de los productos ¿vale?
- Todos: ¡Vale!
- Profesora: Venga, empezamos con estos lapiceros de aquí (se acerca a la mesa y coge unos lapiceros de color rojo).
- Alumno 1: ¡Dos céntimos!
- Alumno 6: Diez céntimos cada uno.
- Alumno 1: ¡Sí, ya!
- Alumnos 1, 2, 3: ¡Mejor cinco!
- Profesora: ¿Cinco céntimos os parece bien?
- Todos: ¡Sí!
- Profesora: Vale, pues les ponemos 5 céntimos. (y escribe el precio en una pegatina y se lo pone a los lapiceros) Entonces a estos, ¿qué precio les ponemos? (cogiendo otros lapiceros que tienen dibujos y una goma en la parte de arriba)
- Todos: ¡5 céntimos!
- Profesora: Y ¿no creéis que estos son mejores que los anteriores?
- Alumno 2: Sí, porque tiene dibujos y goma.
- Alumno 1: Sí, de Mickey Mouse.
- Alumno 6 y alumna 3: ¡Diez céntimos!
- Profesora: Entonces, ¿qué les ponemos, más precio o menos?
- Alumno 1, alumno 4 y alumna 3: ¡Menos!
- Alumno 2, 5 y 6: ¡Más!
- Profesora: (dirigiéndose al alumno 1, alumno 4 y alumna 3) ¿Por qué decís que menos?
- Alumno 4: Menos porque esos son frágiles, porque siempre se rompe la punta.
- Profesora: Sí, pero son de la misma calidad que los rojos. Pero, ¿estos son más bonitos no?
- Todos: ¡Sí!
- Profesora: Entonces que tienen que valer, ¿más o menos?
- Alumno1: Más.
- Alumna 5: Diez céntimos.
- Alumno 2: Veinte.
- Alumno 6, alumna 3, alumno 4: Diez.
- Profesora: Entonces, la mayoría dice diez céntimos ¿no? (y escribe
- Todos: Sí.
- Profesora: Muy bien, ahora las gomas.

- Todos: ¡Cinco!, ¡diez!, ¡quince!, ¡cinco cada una!
- Profesora: ¿Os parece que son más o menos del mismo precio, por ejemplo, que los lapiceros rojos?
- Alumno 1: No.
- Resto de alumnos: Sí.
- Profesora: Venga, de uno en uno.
- Alumno 1: Dos céntimos cada una.
- Alumno 4: Cinco céntimos.
- Profesora: (dirigiéndose al alumno 4) Entonces crees que deben tener un precio similar al de los lapiceros rojos.
- Alumno 6: Dos céntimos.
- Profesora: ¿Por qué?
- Alumno 6: Porque son un poco más pequeñas, y son gomas.
- Profesora: ¿Estáis todos de acuerdo?
- Todos: Sí.
- Profesora: Vale, pues dos céntimos. (y pone el precio en la pegatina de las gomas) ¿Y los sacapuntas?
- Todos: ¡Dos!,
- Profesora: ¿Por qué?
- Alumno 6: Porque deberían tener un precio igual al de las gomas.
- Profesora: Sí, pero los sacapuntas, si los cuidas bien duran para siempre ¿no? La goma, vas borrando y se va gastando.
- Alumno 1, alumno 2 y alumna 3: Pues, ¡cinco céntimos!
- Profesora: Venga pues, cinco céntimos los sacapuntas. (y escribe el precio). ¿Y estos subrayadores?
- Alumno 2: Veinte céntimos, porque son como más grandes y se utilizan para las tareas.
- Alumno 6: Sí, porque son un poco más grandes, y más coloridos.
- Alumno 4: Veinte porque por ejemplo, vas a subrayar algo y lo puedes utilizar.
- Profesora: ¿Veinte céntimos, entonces? ¿todos de acuerdo?
- Todos: Sí.
- Profesora: Y nos faltan estos bolígrafos que son de todos los colores.
- Todos: Diez céntimos.
- Profesora: Entonces, ¿estáis diciendo que estos bolis deberían tener el mismo precio que estos lapiceros? (Refiriéndose al segundo tipo de lapiceros)
- Alumno 6: Si son bolis y son de colores deberían ser un poco más caros. O sea, veinte céntimos.
- Alumno 1 y alumna 3: ¡Hala!
- Profesora: ¿Crees que un subrayador y un bolígrafo de colores, deberían tener el mismo precio?
- Resto de alumnos: Quince céntimos.
- Profesora: Bueno, ahora tenemos que poner precio a los zumos. Hasta ahora los habíamos puesto a 20 céntimos. ¿Lo dejamos así?
- Todos: Sí.
- Alumno 6: Ahora lo hemos hecho muy rápido, sin discutir.
- Profesora: Y ¿las manzanas?
- Todos: ¡Diez!, ¡quince!, ¡veinte!,...

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

- Profesora: ¿igual que el zumo?
- Alumna 5: Sí.
- Alumno 6: Son un poco más pequeñas. Y el zumo tiene más líquido, tiene envase, cuesta más fabricarlo. La manzana la coges, la lavas y ya está.
- Profesora: Entonces, valdrán lo mismo o...
- Alumno 4: No, la manzana vale menos que el zumo, entonces diez céntimos.
- Resto de alumnos: Sí, diez céntimos.
- Profesora: ¿Y las mandarinas?
- Todos: Cinco.
- Profesora: ¿Por qué?
- Alumno 1: Porque son más chiquitas.
- Profesora: ¿Y el bollo? ¿Qué precio le ponemos?
- Todos: Diez céntimos.
- Profesora: Vale, le ponemos diez céntimos. Y finalmente, la ¿bolsita de zanahorias?
- Alumno 2 y alumna 3: Diez céntimos también.
- Profesora: un precio parecido al de las manzanas ¿no?
- Resto de alumnos. Sí.

➤ Grabación nº 2: ¡Comenzamos a comprar!

Duración: 4 minutos.

En esta grabación comenzamos con el rol-playing. El vendedor será el Alumno 6 y el comprador el Alumno 1.

El Alumno 6 va en silla de ruedas, por lo que los alumnos/as le dejaron el espacio suficiente para que pudiera moverse alrededor de la mesa y poder vender los productos, dar los cambios, etc.

Mientras el Alumno 1 y el Alumno 6 hacían el rol-playing, el resto anotaban en sus hojas de cuentas (*Anexo III*) todos los datos.

Cabe destacar que antes de comenzar la grabación, recordamos entre todos las expresiones de saludo y cortesía propias entre un cajero y un cliente.

- Vendedor: Hola, buenos días.
- Comprador: (Señala un subrayador amarillo)
- Profesora: A ver el vendedor como vende su producto...
- Vendedor: ¿Este? (Dirigiéndose al comprador) Veinte céntimos. Eh...
- Comprador: (Señala un zumo de naranja).
- Profesora: ¿Qué es eso?
- Comprador: Un zumo de naranja.
- Vendedor: (intenta cogerlo pero no llega)
- Profesora: Cógetelo.
- Vendedor: (Se empieza a reír)
- Alumnos: (se ríen también)
- Vendedor: ¿Algo más?
- Comprador: (coge un bollo)

- Profesora: ¿Y esto qué es?
- Vendedor: Un bollo.
- Profesora: ¿Cuánto es en total? Id haciendo la suma, el bollo vale diez céntimos. (enseñándoselo al resto de alumnos) Id apuntando, diez céntimos.
- Vendedor: Vale, y ¿el zumo? Veinte.
- Profesora: Veinte céntimos.
- Alumno 4: ¿Cuánto vale el zumo?
- Profesora: Veinte. Y el rotulador, otros veinte céntimos.
- Vendedor: Veinte y veinte, cuarenta... ¿eso valía diez?
- Profesora: Sí.
- Vendedor: Diez...Treinta céntimos.
- Profesora: A ver, los que estáis haciendo las cuentas, veinte céntimos, más veinte céntimos, más diez.
- Vendedor: Cincuenta céntimos.
- Profesora: A ver, los que estáis haciendo las cuentas, ¿está bien cincuenta céntimos?
- Alumnos: Sí.
- Comprador: Toma. (le entrega una moneda de cincuenta céntimos al vendedor)
- Profesora: (Dirigiéndose al vendedor) ¿Qué te ha entregado?
- Vendedor: Una moneda de cincuenta céntimos.
- Profesora: Vale, apuntad. Dinero entregado, moneda de cincuenta. ¿Cuánto le tiene que devolver?
- Vendedor: Nada.
- Alumno 4: Sí.
- Profesora: ¿Por qué?
- Alumno 4: Porque le ha dado una moneda de un euro.
- Profesora: No, le ha dado una moneda de cincuenta céntimos. ¿Entonces?
- Alumno 4: Nada.
- Profesora: Eso es, le ha dado justo.
- Vendedor: Gracias por comprar en nuestra tienda. Adiós.
- Comprador: Adiós.

➤ **Grabación nº 3: ¡Ahora, el siguiente!**
Duración: 2 minutos, 20 segundos.

Ahora le toca el turno de comprar al alumno 2. En esta ocasión les digo que se olviden de la vergüenza y que hablen más alto para que el resto de compañeros/as puedan anotar lo que compran, el precio, etc.

- Vendedor: Buenas.
- Comprador: Hola.
- Vendedor: Hola señor, ¿cómo está?
- Comprador: Bien.
- Vendedor: ¿Desea algo?
- Comprador: Sí. Un rotulador... (y coge un subrayador)
- Vendedor: Aja, este.
- Profesora: Un rotulador que ¿cuánto vale?
- Vendedor: Veinte.

“El mercadillo de clase” propuesta de un proyecto basado en las competencias.

- Profesora: (con un tono de voz más alto) Veinte céntimos.
- Comprador: Una manzana.
- Vendedor: Una manzana que vale diez...
- Profesora: Una manzana que vale diez céntimos.
- Comprador: Y un zumo.
- Vendedor: ¿cuánto vale? (dirigiéndose a la profesora)
- Profesora: Un zumo que vale veinte céntimos.
- Vendedor: En total, sesenta céntimos por favor.
- Profesora: Esperamos a los que están haciendo las cuentas para ver si está bien.
- Alumno 4: Cincuenta.
- Vendedor: Vuelvo a contar, la manzana diez, el rotulador veinte, ya vamos treinta, y esto otros veinte, cincuenta.
- Profesora: Muy bien.
- Comprador: le entrego tres monedas de veinte céntimos.
- Vendedor: Vale, estos son sesenta céntimos.
- Profesora: (Dirigiéndose al resto de compañeros) Venga chicos, apuntad.
- Vendedor: Le tengo que devolver diez céntimos.
- Profesora: ¿Todos de acuerdo?
- Alumnos: Sí.
- Vendedor: Gracias por comprar en esta tienda. Adiós.
- Comprador: Adiós.